

COMO CONSEGUIR A MELHOR IMAGEM DO JOGO NA TV
Cr$ 890,00
SIGLA
ESPORTES
Ganhe no futebol, vôlei
VideoGame
Mais de 350 Superdicas
Para ser campeão nos jogos Nintendo, Master Mega Drive, Game Boy e Atari
Ninja Gaiden III
Tudo sobre as novas aventuras deste lançamento Nintendo
BATTLETOADS
Conheça os novos sapos lutadores
EXTERIOR
Batman: do filme para o Mega Drive
CD ROM
O laser chega ao videogame
GANHE
SUPERPROMOÇÃO
2 Mega Drive
2 Master System e mais dezenas de prêmios
É só enviar uma dica super quente dos jogos Master ou Mega Drive
OS VENCEDORES
Veja se você ganhou na SUPERPROMOÇÃO "Meu nome é..."
ROLOS & TROCAS: VEJA OS BONS NEGÓCIOS
Ano 1 - Número 6



Bringuedos Laura

O MUNDO DOS GAMES NOS SHOPPINGS



LINHA DE MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME BOY
NINTENDO - PHANTOM SYSTEM - SUPER CHARGER - MINI GAMES

O GAME GEAR DA TECTOY ESTARÁ DISPONÍVEL EM NOSSAS LOJAS À PARTIR DO DIA 20/08/91, COM GARANTIA DE 3 MESES E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DO FABRICANTE

• ACESSÓRIOS • GRANDE VARIEDADE DE JOGOS • ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

• FACILITA-SE PAGAMENTO
• ACEITA-SE CARTÃO DE CRÉDITO • VENDAS VIA SEDEX P/ TODO BRASIL

• MORUMBI SHOPPING - PISO TÉRREO
FONES: **(011) 531-7293/535-5261**
• SHOPPING PAULISTA - PISO MAESTRO CARDIM
FONES: **(011) 251-2818/289-1058**



INDEX

CAPA: Criação Paulo Affonso Soares

Uma febre de videogame tomou conta do Brasil. Locadoras de jogos surgem por todos os lados, consoles e cartuchos aparecem em ofertas tentadoras, novas publicações invadem as bancas de revistas, campeonatos são organizados... e no centro de tudo isso está você, que vai decidir o que será um sucesso ou um fracasso.

Como o videogame cresce rapidamente, surgem todos os tipos de profissionais e empresas interessados no seu dinheiro. Há aqueles que fazem um trabalho sério e responsável e aqueles que só querem ganhar dinheiro fácil. Um exemplo é o "Mario Bros. 4" (veja em Bits) que surgiu "do nada", sendo simplesmente os três Marios conhecidos misturados num único jogo. É uma falsificação, mais um trabalho de "piratas". Por outro lado há empresas que dão garantia do que vendem, têm assistência técnica, enfim, respondem pelo que fazem.

Essa é a hora de usar bem sua capacidade de escolher. Se você é um bom estrategista nos jogos, seja também na hora de decidir o que comprar. Senão ficará com um monte de porcarias em casa. Escolhendo bem, com calma, e vendo se aquilo realmente serve para você, não só evitará passar raiva, como também ajudará o videogame a ser um sucesso também no Brasil por muitos anos e não apenas uma moda passageira.

Roberto Araújo

SENSACIONAL SUPERPROMOÇÃO

VideoGame



Mostre que você é fera no sistema SEGA e ganhe dezenas de prêmios.



2 Mega Drive
2 Master System
26 camisetas VIDEOGAME

Se você é um bom jogador de Master System ou de Mega Drive esta é a sua chance de ganhar dezenas de prêmios. Basta enviar sua dica, truque ou estratégia. A dica mais interessante de Master System e a mais interessante de Mega Drive serão premiadas cada uma com um Mega Drive. As duas segundas colocadas, também de ambos os sistemas, ganharão dois Master System.

Para participar basta preencher o cupom em letra de forma, bem legível, ou fazer qualquer tipo de cópia e enviar à Sigla Editora (Rua Alice de Castro, nº 60, V. Mariana, São Paulo, SP, CEP: 04015), escrevendo no envelope **"Minha dica SEGA"**.

Regulamento

1 - Escolha qualquer jogo do Master System ou do Mega Drive e envie sua dica, truque ou estratégia à Sigla Editora escrevendo no envelope **"Minha dica SEGA"**. Valem apenas os jogos lançados no Brasil pela Tec Toy, ficando proibido jogos importados.

2 - Serão considerados vencedores aqueles cuja dica, truque ou estratégia forem consideradas as mais interessantes, a critério exclusivo da TEC TOY. A decisão terá caráter definitivo e irrecorrível.

3 - A dica, truque ou estratégia considerada a mais interessante para o Master System e para o Mega Drive darão a seus autores como prêmio um Mega Drive.

4 - As duas segundas dicas mais interessantes para Master System e para Mega Drive darão a seus autores um Master System.

5 - Serão escolhidas mais 13 dicas, truques ou estratégias para Master System e 13 dicas, truques ou estratégias para Mega Drive e estes 26 finalistas receberão camisetas exclusivas da revista **VIDEOGAME.**

6 - Em caso de empate, as decisões serão por sorteio.

7 - Esta promoção é válida até 31 de setembro e o resultado será divulgado em **VIDEOGAME** nº 8.

8 - Os casos omissos serão resolvidos por um júri formado por três representantes da Sigla Editora e dois representantes da Tec Toy.

Minha dica, truque ou estratégia é para o jogo__________ ( ) Master System ( ) Mega Drive

(Espaço para sua dica) __________

Nome: __________ Idade: _____

Endereço: __________ Nº: _____

Cidade: __________ Estado: _____ CEP: _____ Telefone: _____

(Recorte ou copie este cupom, coloque em um envelope escrito **"Minha dica SEGA"** e envie à Sigla Editora Ltda., Rua Alice de Castro, nº 60 - Vila Mariana - São Paulo - SP - CEP 04015

BITS

Turbografx 16, um console muito sofisticado.

Se os sistemas de quarta geração (16 bits) já possuem gráficos bastante sofisticados, efeitos tridimensionais e som de fazer inveja a qualquer console de 8 bits, imagine os recursos oferecidos por um sistema que utilize um processador de 16 bits mas que também seja capaz de "ler" jogos gravados em compact disc. Assim é o console Turbografx 16, da NEC japonesa, produzido para o mercado norte-americano. Ao lado do console PC Engine, também da NEC, o Turbografx 16 já conta com uma unidade leitora de jogos, gravados em CD, opcional. A empresa é pioneira nesse sistema de acesso aos jogos, o CD-ROM, que já está sendo tratado como uma nova geração (veja reportagem nesta edição).

O Turbografx 16 trabalha com o processador 65C816, de 16 bits, a uma velocidade de 12,2 MHz. Ele é capaz de exibir simultaneamente na tela 256 cores de 512 possíveis, e sua resolução gráfica é de 320x 256 **pixels** (cada ponto na tela), dados muito parecidos com os do console Mega Drive, também de 16 bits e lançado no Brasil pela Tec Toy. Os jogos são gravados em cartões de memória, de tamanho bastante reduzido — eles se parecem com um cartão de crédito ou com o seu cartão de sócio da gamelocadora — ou também em CDs.

E é justamente neste caso — os jogos em CDs, lógico — que as possibilidades deste console se tornam bastante interessantes. Primeiro porque os CDs permitem a gravação de qualquer tipo de som, desde instrumentos até a voz humana, e este fato, por si só já traz uma grande revolução aos games. Mas também porque a capacidade de armazenamento de dados de um CD é bem maior, o que significa necessariamente jogos mais sofisticados. Na prática, as aberturas são animadas, ou seja, os personagens se movimentam, ao contrário do que acontece em outros consoles, e podem mesmo ser narradas.

O único problema — por incrível que pareça — é justamente este acréscimo de memória. Isso porque a quantidade de dados que o console pode ler é sempre menor do que a armazenada no CD, o que resulta em interrupções no jogo — normalmente entre uma fase e outra — para consultas ao CD. O que não chega a ser tão grave, já que a cada nova consulta mais riqueza de detalhes vão sendo acrescentadas, e os jogos ganham muito em emoção. E o melhor disso tudo é que o Turbografx 16 já pode ser encontrado no Brasil em algumas importadoras. Da mesma maneira, várias locadoras especializadas já contam com vários títulos de jogos, tanto em cartão como em CD. Vale a pena conferir.



No Turbografx 16 os jogos podem vir em CD-Compact Disc ou em cartões de memória. E o console pode ser acomodado em um prático gabinete.

Uma TV com o Super famicom

Que tal chegar em casa louco para "detonar" aquele superlançamento, ligar o TV e imediatamente ver na tela as façanhas do herói? Não, ninguém esqueceu de ligar o console. É que ele já vem junto com o TV. Parece ficção, mas para a Sharp do Japão o assunto não é nenhuma novidade. É que ela já fabrica modelos de televisores com o console Famicom (Nintendo) de 8 bits embutido há pelo menos três anos para o mercado japonês. A novidade é que agora também está disponível um modelo já com o novíssimo Super Famicom, de 16 bits.

O aparelho possui tela de 21 polegadas, controle remoto total — que inclusive aciona o "RESET" do módulo de game — e também dois controles, os mesmos originais do Super Famicom, apenas acrescidos do logotipo Sharp. O único inconveniente é que, exatamente pelo fato de ser produzida para o mercado japonês, este TV só é capaz de sintonizar canais japoneses. Ou seja, não funciona por aqui. Seu preço é cerca de mil dólares, ou 390 mil cruzeiros pelo mercado paralelo do início de julho.



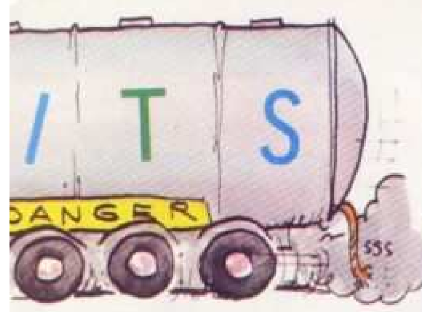
Na parte superior da TV, o Super famicom.



Nintendo perde na justiça

A Nintendo of America tem um departamento jurídico famoso em todo o mundo por raramente perder um processo. A fama dos advogados da Nintendo sofre agora um forte desgaste. Aconteceu que uma empresa chamada Lewis Galoob Toys Inc. lançou um aparelhinho fantástico chamado Game Genie.

Com ele acoplado ao console qualquer jogador, por pior que fosse, conseguia dar uma verdadeira injeção de ânimo no herói de seu jogo. Além de ganhar vidas infinitas, ainda se tornava capaz de proezas como superpulos, supersocos e outras façanhas. A Nintendo não



gostou e, alegando que o Game Genie violava seus direitos exclusivos de controlar todas as alternativas oferecidas pelos seus jogos, entrou com um processo contra a Lewis Galoob Toys Inc. As vendas do Game Genie foram suspensas e começou a briga.

Os advogados da Lewis mostraram seus poderes e convenceram o juiz Fern Smith, da Corte Distrital norte-americana de que seu aparelho poderia oferecer novas formas de aproveitamento dos jogos Nintendo. O Juiz Smith (não se sabe se bom ou mau jogador de videome) achou que a Nintendo não tinha razão e autorizou que o Game Genie volte a ser vendido. Sorte daqueles que mesmo gostando de videogame não são lá essas coisas para chegar ao final do jogo.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Mario Bros. 4 ''brasileiro'': clandestino.

Mário 4 "pirata"

Está se tornando muito popular um ''tal'' Super Mario Bros. 4. Tanto que já é possível encontrar este cartucho em várias locadoras especializadas, às vezes com o nome de Mário 0 (zero) ou Mário 4, simplesmente. E, apesar de servir perfeitamente nos consoles Nintendo compatíveis, este jogo não se trata de uma nova versão do famoso personagem. O autêntico Super Mario Bros. 4 é apenas um apelido carinhoso dado pelos consumidores norte-americanos ao jogo Super Mario World, para o Super Famicom de 16 bits — e que não serve nos consoles Nintendo de 8 bits.

O que está sendo chamado de Mário 4 no Brasil é uma versão ''pirata'', de origem desconhecida, e que mistura vários elementos dos três já bastante conhecidos games da série Mario. E que, portanto, não tem o famoso ''Nintendo Seal of Quality'' (selo de qualidade) estampado na embalagem ou no rótulo.





FOTOS: NORBERTO MARQUES

O Júri, acima, escolhendo as sugestões finalistas. Ao lado, Alexandre Ono, criador do Lig, e as mais de 40 mil cartas que chegaram à redação.



Lig, este é o meu nome.

Por ter sugerido o nome de "Lig" para o personagem que ilustra as páginas da revista **VIDEOGAME**, André Nogueira de Souza, de São Paulo, SP ganhou um Mega Drive da SUPERPROMOÇÃO da edição nº 4. O nome Lig porém não foi uma sugestão apenas de André, mas também de 9 outros leitores dentre os cerca de 40 mil que participaram da promoção. Foi feito um sorteio entre os leitores que sugeriram este mesmo nome e André se tornou então o vencedor.

O júri especialmente formado para essa promoção (Josias Silveira, Roberto Araújo, Marcos Barros, Herbert Frederico, Alexandre Ono e Norberto Marques) escolheu também o melhor aproveitamento do personagem: ser usado em caixas para guardar cartuchos. Dessa vez 23 leitores deram a mesma sugestão. Feito o sorteio entre eles ganhou Frederico A. C. Krucken, de São Paulo, SP, que também ganhou um Mega Drive.

Conforme previa o regulamento, antes da escolha final do nome foram selecionados 100 finalistas. Esta é a relação dos 99 participantes que receberão em casa pelo correio uma camiseta exclusiva da revista **VIDEOGAME:**

E AQUI ESTÁ O SEU NOME

1) Leonam Maciel Jr. — Belo Horizonte — MG; **2)** André Nogueira de Souza — São Paulo — SP; **3)** José Córdoba Cáceres Jr. — Ribeirão Pires — SP; **4)** Livan C. Veiga — Campinas — SP; **5)** Gabriel Medeiros — Caxias do Sul — RS; **6)** Richard Amoroso — Rio de Janeiro — RJ; **7)** Roberto Stark Lemos Filho — Baurú — SP; **8)** Jackson Santos — Curitiba — PR; **9)** Alfredo Fernando Pedro Palazzin — Itanhaém — SP; **10)** Shizen Rei — Bayeux — PB; **11)** Marcos Mizuoti Barcellos — São Paulo — SP; **12)** Paulo Henrique de A. Serno — Brasília — DF; **13)** Roberta Pellegrini Porto — São Paulo — SP; **14)** Leandro Luckmann de Pinho — Florianópolis — SC; **15)** Gerson Livino de Souza — Santo André — SP; **16)** Thiago Alves da Nave — São Paulo — SP; **17)** Edir Maria Ganda — Vitória — ES; **18)** Flávio Rodrigues Maciel — Porto Alegre — RS; **19)** Vanessa Kléo T. Santa Marinha — São Gonçalo — RJ; **20)** Murilo Pilatti Santos — Ponta Grossa — PR; **21)** Caio G. C. Beraldo — São Paulo — SP; **22)** Hedyr Rodrigues de S. Carvalho — Brasília — DF; **23)** Juliano Labayle C. Carraro — Jundiaí — SP; **24)** Cinara Gonçalves Ferreira — Volta Redonda — RJ; **25)** Gustavo Bernardes — Porto Alegre — RS; **26)** Thiago Lupi Monteiro Garcia — Rio de Janeiro — RJ; **27)** Leonardo Galdino A. Vilela — Salvador — BA; **28)** Carlos de Oliveira Pasqualin — São Paulo — SP; **29)** Victor Lima Bezerra — João Pessoa — PB; **30)** Maura Cristina dos Santos — Taubaté — SP; **31)** Alexandre Adelino de Oliveira — Maceió — AL; **32)** Casimiro Bogusiak — São Paulo — SP; **33)** Thiago C. Gomes — Niterói — RJ; **34)** Danillo S. Manenti — São Paulo — SP; **35)** Rogério Monteiro Jacob — Mauá — SP; **36)** Mariana Petronilho — São Paulo — SP; **37)** Célio Henrique de O. Macedo — Curitiba — PR; **38)** Diogo A. Brandão Martins — Santos — SP; **39)** Luiz Orlando Fraga Rabello — Rio de Janeiro — RJ; **40)** Rafael Rodrigues dos Santos — Nova Odessa — SP; **41)** Raphael José de Oliveira Silva — Ourinhos — SP; **42)** Carlos Eduardo de Souza Bueno — Guarapuava — PR; **43)** Mário Vargas Nisticó — Caraguatatuba — SP; **44)** Sérgio Wilson de Sá Roriz — Goiânia — GO; **45)** Dionizio Ferrete — São Paulo — SP; **46)** Patrícia C.S.G. Oliveira — Nova Iguaçú — RJ; **47)** Lucas Stolses Piacenza — Pirajú — SP; **48)** Débora Cardoso — São Paulo — SP; **49)** André Gustavo F. Chagas — São Bernardo do Campo — SP; **50)** Márcio Ferreira Carneiro — Rio de Janeiro — RJ; **51)** Wanderson Nascimento Nogueira — Belo Horizonte — MG; **52)** Luiz Ernesto de Queiroz Costa — Salvador — BA; **53)** Felipe Landherr de Carvalho — São Paulo — SP; **54)** Luiz Sérgio Dinh — São Paulo — SP; **55)** Roberto Mendes de O. Castro — Brasília — DF; **56)** Lauro de O. Siqueira — Majé — RJ; **57)** Felipe de Souza Forischi — Curitiba — PR; **58)** Simone Bonfim Santos — Salvador — BA; **59)** João Carlos Teles Garcez — Uberada — MG; **60)** Marcos Vinício do Nascimento Silva — Santos — SP; **61)** Kátia Pruschinski — São Paulo — SP; **62)** Marco Antonio dos Santos — São Paulo; — SP; **63)** Saburo Ishizuka — São Paulo — SP; **64)** Theo Winni Mariano Merten — São Bernardo do Campo — SP; **65)** Caio Malerbi — São Paulo — SP; **66)** Ari Sebastião Brito Santos Jr. — Salvador — BA; **67)** Márcio Mineiro Pimenta — Santa Maria — RS; **68)** Marcelo Neto Previtali — Porto Alegre — RS; **69)** Fernando Guerriero da F. Mendes — São Paulo — SP; **70)** Rodrigo C. Gonçalves — São Paulo — SP; **71)** João Alexandre Haddad — São Paulo — SP; **72)** Alessandro Augusto Branco — Curitiba — PR; **73)** Marcelo Lacerda S. da Silva — Volta Redonda — RJ; **74)** Márcio de Arruda Silveira — São Paulo — SP; **75)** Adalberto Lourenço Barbosa — São Paulo — SP; **76)** Estanislau Krapienis — São Paulo — SP; **77)** Jefferson Roberto Dechechi — Pirajú — SP; **78)** Jeferson da Silva Guarany — São Paulo — SP; **79)** Moacir José Gomes Jr. — São Paulo — SP; **80)** Alexander Lacerda Cezário — Manaus — AM; **81)** Tiago Alexandre P. Matias Modesto — Campinas — SP; **82)** Maurício José L. Rebelo — Rio de Janeiro — RJ; **83)** Fábio George A. Ricarte — São Paulo — SP; **84)** Eduardo S. Palmieri — Belford Roxo — RJ; **85)** Rubiam Paes Moser — São Mateus — ES; **86)** Rafael da Nóbrega Machado — Brasília — DF; **87)** Oswaldo de Jesus R.B. — São Paulo — SP; **88)** Adolfo Vinícius de Oliveira Costa — Rio de Janeiro — RJ; **89)** Rosandra Kelly C. de Azevedo — Gama — DF; **90)** Carlos Henrique Machado — Serra Negra — SP; **91)** Geraldo Magela Andrade Silva — Itaúna — MG; **92)** Rodrigo Santino Zarinello — Sertãozinho — SP; **93)** Vanderlei de A. Filho — São Caetano do Sul — SP; **94)** Flávio Barbosa de Castro — São Paulo — SP; **95)** Eduardo Dias Barbosa — Boa Esperança — MG; **96)** Carolina de Souza Brandão — Brasília — DF; **97)** Raqueline C. dos Santos — Campo do Tenente — PR; **98)** Eduardo Ardenha Louzada — São Paulo — SP; **99)** Rodrigo Angel Maranhão — Carpina — PE



A Game Bag é acolchoada

Console protegido

A TZ Promoções, loja especializada em equipamentos e acessórios para gamemaníacos e locadoras, está lançando a Game Bag, uma prática mochila para o transporte de consoles. Confeccionada em resistente nylon do tipo usado em pára-quedas, ela acomoda todos os consoles do mercado e também cartuchos, uma pistola, dois controles e ainda os manuais dos jogos.

A Game Bag está disponível em várias cores, e ainda conta com uma proteção acolchoada, que proteje os equipamentos contra impactos durante o transporte. Mais informações na TZ: rua dos Buritis, nº 436, Jabaquara, São Paulo (SP), fone (011) 578-7277.

BITS

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO		MASTER SYSTEM
Battletoads	1	Mickey Mouse: Castle of Illusion
The Simpsons Bart vs. Space Mutants	2	Jogos de Verão
Robocop 2	3	Michael Jackson's Moonwalker
Fester's Quest	4	Alex Kidd in Miracle World
Skate or Die 2	5	Rambo III
The Immortal	6	Super Monaco GP
Teenage Mutant Ninja Turtles II	7	Vigilante
Duck Tales	8	Black Belt
Double Dragon III	9	After Burner
Little Nemo: Dream Master	10	Double Dragon

Fonte: pesquisa **VIDEOGAME**

BITS

Novo controle

A Still componentes eletrônicos, que já fabrica cinco modelos de controles compatíveis com os sistemas Atari, Sega e Nintendo, está lançando dois novos modelos: o Powertron Atak II e o Powertron IV.

O Atak é compatível com o Master System I e II, é confeccionado em borracha condutiva e possui um sistema de toque (touch system), que proporciona respostas mais rápidas. Já o Powertron IV é compatível com o Dynavision II (que utiliza o padrão Nintendo) e possui formato anatômico. As informaçoẽs são fornecidas pelo fabricante, e, para maiores esclarecimentos, o endereço da Still é: rua dos Gusmões, nº414, Santa Ifigênia, São Paulo (SP). O telefone é (011) 223-8999.

O Atak é compatível com o Master System



FOTOS: NORBERTO MARQUES



Game Over: locação e campeonatos.

Últimas novidades

A Game Over (rua Peixoto Gomide, nº 1.088, Cerqueira César, SP) tem para locação as últimas novidades em games Nintendo. Nas prateleiras podem ser encontrados sucessos como Battletoads, Tottaly Rad, S.C.A.T., Whomp'Em e Robocop 2, entre outros. Além dos games Nintendo, podem também ser alugados títulos para Sega Mega Drive e Master System, e também Game Boy, Game Gear e os novíssimos Turbografx 16, em cartões e CDs.

Além dos games, a Game Over oferecem também uma completa linha de acessórios para todos os sistemas e promove constantemente campeonatos entre os associados. Para se tornar sócio, basta comparecer à loja com documentos, comprovante de endereço e pagar uma taxa de inscrição.

GAME SHOPPING



A PRIMEIRA LOCADORA DE PINHEIROS ESPECIALIZADA EM GAMES

Compra, venda e troca de vídeo games, cartuchos e acessórios.











Master System®

Super Famicom

R. Cardeal Arcoverde, 1680 - Cj. 301
São Paulo - SP - CEP 05408
DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL VIA SEDEX.
FONE: (011) 858-7496

TECNOFAX

Kits Transcodificadores

• Adapta com perfeição as cores do seu aparelho importado

SISTEMAS

NINTENDO
SEGA MASTER SYSTEM
SEGA MEGA DRIVE/GENESIS
ATARI 2600 E OUTROS

VENDAS E INSTALAÇÃO

Depto. técnico
R. Sta. Efigênia, 295
1.º andar/Conj. 115
CEP 01207

Atendemos todo o Brasil.

FONE: (011) 222-1471

EM CAMPINAS E REGIÃO

LOCAÇÃO
VENDA
TROCA

Tudo em Games

Cartuchos/Aparelhos
Novos e Usados
Importados/Nacionais

Exclusivo Hydron Distribuidor



O Cartucho Hydron Posssui Dois Conectores

LIGUE JÁ

Aguardem Lançamento para "Atari"

TEL.: (0192) 32-6501
AV.: FRANCISCO GLICÉRIO, 451
LOJA 6 - CENTRO - CAMPINAS
SP - CEP: 13010

MARJORIE vídeo & game

AERO POWER

TOTAL RAD	DOUBLE DRAGON III
BATTLE TANK	TARTARUGA NINJA II
THE LAST NINJA	1945
HERO'S STORY III	CABAL
HOT SOCCER	SUPER MARIO BROS III
JOURNEY TO SILIUS	SUPER MARIO BROS II
SUPER BASKETBALL	CLOUD MASTER
WEREWOLF	IKARI III
DOUBLE DRIBBLE	BATMAN
LITTLE NEMO	BUBBLE BOBBLE II
CAVEMAN GAMES	ROBOCOP
GREMLINS II	TICO E TECO
THE GOONIES	DRAGON SPIRIT
STAR WAR	GRADIUS II
STREET FIGHTER	NINJA GAIDEN II
GOAL	SUPER CONTRA
DJ BOY	RED FORTRESS
POWER RYGAR II	GUN SMOKE
POWER RYGAR I	GREEN BERET
OPERATION WOLF II	DINDO HAPPY
NINJA GAIDEN III	FIRE BIRD
FINAL MISSION	IKARE WARRIORS
THE SIMPSONS	TERRA CRESTA
YO! NOID	WAR WOLF
ADVENTURE ISLAND II	1944
ROBOCOP II	THE LEGENDARY WINGS
DEVIL TOWN III	1943
DR. MARIO	KARATE FIGHTER
MEGA MAN III	TETRIS II
DRAGON FIGHTER	WRESTLE II
NARC	MAZE SONG
P.O.W. II	SPACE HUNTER
JACKIE CHANG KG FU	A. S. O.
NINJA CRUSADERS	634 SWORD
KAGE: SHADOW OF NINJA	GIRODINE
SWORD MASTER	SPARTAN

RUA BAMBORÉ, 593 - IPIRANGA - CEP 04278
FONE (011) 63 5899



EMOÇÃO A CADA CARTUCHO

A 1.ª LOCADORA DE GAMES EM

RECIFE

E AGORA TAMBÉM EM

OLINDA

LOCAÇÃO E VENDA DE CARTUCHOS

NINTENDO MEGA MASTER ATARI

- Assistência técnica p/ VÍDEO GAMES
- Suprimentos e Acessórios de INFORMÁTICA
- Representante dos REBOBINADORES VTR
- JOYSTICKS, PISTOLAS, CONSOLES, ETC...
- Atendimento às locadoras de GAMES e FILMES

ENDEREÇOS

RECIFE: GUARARAPES SHOPPING
AV. DR. JOSÉ RUFINO, 1407 - LJ. 20
AREIAS - FONE: (081) 251-4795

OLINDA: OLINDA SHOPPING
AV. GETULIO VARGAS, 1605 - LJ. 18
CASA CAIADA - OLINDA - PE



LOCAÇÃO/COMPRA VENDA/TROCA

CONSOLES E CARTUCHOS NOVOS E USADOS





SEGA GENESIS Master System®

COMPRAMOS SEU MASTER, NINTENDO OU PHANTOM USADO, PAGAMOS À VISTA.

JARDINS:
R. Guarará, 551 - Fone (011) 884-7022
SUMARÉ:
Av. Heitor Penteado, 405 Fone (011) 65-2904
MORUMBI:
R. Mto Leon Kaniefsky, 585A Fone: (011) 212-1575

APRESENTE ESTE BÔNUS E RETIRE A VIDEOGAME N.º07 EM QUALQUER UMA DAS LOJAS ACIMA CITADAS
QUANT. LIMITADA



CARTAS



WEREWOLF

Nesse jogo Nintendo como faço para passar do homem de fogo?

Francisco de Freitas
Uberlândia, MG.

Existem três paredes nessa cena. Fique na do meio, espere ele atirar, desça, acerte um golpe e volte à parede. Repita esse procedimento até eliminá-lo.

NINJA GAIDEN I

Tenho um Phantom System e quero saber uma dica do Ninja Gaiden I: como faço para ganhar vidas na fase 4.2 do jogo?

Ivan Sérgio de Souza Júnior
Brasília, DF.

No jogo Nintendo Ninja Gaiden I, infelizmente, não é possível pegar nenhuma vida extra. Você deve estar se referindo ao jogo Ninja Gaiden II, pois, justamente no estágio citado, há como conseguir até nove vidas.Nesse caso, o procedimento é o seguinte: no local onde aparece o símbolo com a carinha do ninja — que é uma vida extra — há um inimigo. Pegue a vida, suba a escada e deixe o inimigo acertar seu ninja. Você cairá da escada de novo sobre a vida, que estará lá. Repita esta operação até seu ninja perder uma vida. Você já deverá estar com várias de lucro. E ainda poderá recomeçar e repetir este processo até conseguir as nove vidas, o máximo possível neste game. Satisfeito?

NINJA GAIDEN I

Adoro o esquema da **VIDEOGAME**. É muito bom. Mas gostaria de fazer uma pequena retificação. No jogo After Burner o nome do caça não é F-14 Thundercat, mas sim F-14 Tomcat. Quero uma dica para passar de Jaquio em Ninja Gaiden I (Nintendo) e terminar o jogo.

André Ferreira Moraes
São Paulo, SP.

Ambas as denominações do F-14 estão corretas. O Tomcat é apenas a abreviação de Thundercat. Para derrotar Jaquio você deve chegar com um mínimo de 60 de poder de fogo e usar todo esse poder (de fogo) nesse inimigo. Em seguida basta dar três espadadas que ele estará derrotado.

KINGS OF THE BEACH

Compro regularmente a revista **VIDEOGAME** e gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho. Tenho uma dúvida: no jogo Nintendo Kings of the Beach, existe a possibilidade de quatro pessoas jogarem simultaneamente? Caso possível, como faço para utilizar os quatro controles, pois se no console só há entrada para dois?

Marco Antonio Cunha
Mossoró, RN.

Para que quatro pessoas joguem simultaneamente, a Nintendo fabrica um aparelho chamado NES Satellite. Este equipamento consiste em um sensor infra-vermelho ligado ao console e um módulo colocado à distância, ao qual podem ser conectados até quatro controles. Mas atenção: ele só pode ser usado com cartuchos identificados pelo selo "4 - play action".

SACANAGEM

Por que a Sega e a Nintendo não produzem jogos pornográficos?

Marcelo Rodrigues Costa
Belo Horizonte, MG.

Não temos posições oficias dos fabricantes a respeito. Possivelmente porque trata-se de um lazer, na sua maioria, para adolescentes e entrar em tais temas tornaria o videogame alvo de críticas dos setores mais conservadores e moralistas da sociedade. Em todo caso, existem jogos pornográficos para consoles de segunda geração, como os Atari.

SUPER MARIO BROS. 3

Como faço para conseguir pegar a segunda flauta no jogo Nintendo Super Mario Bros. 3 na fase do castelo? Fiz como vocês explicaram na revista **VIDEOGAME**, mas não consigo voar para a tela travar.

Madson Souza da Silva
Belo Horizonte, MG.

Como consta na VIDEOGAME **nº 4, para pegar a segunda flauta, no minicastelo do mundo 1, suba na parede no final do minicastelo e vá até a tela parar de andar. Quando a tela parar, coloque o direcional para cima e você encontrará a segunda flauta. Para conseguir "alçar vôo", é necessário ter o rabinho (que você consegue com a folhinha), tomar distância e correr (aperte** B**) até encher o medidor de velocidade, que são as setinhas no centro do placar. Aí é só apertar seguidamente o botão** A **que Mario voará.**

CLUBE I

Faço parte de um clube de videogame, o Turma Dicas e Cia. e somos peritos em dar dicas dos sistemas Atari, Nintendo e Master. Basta escrever uma carta. Nosso clube fica na QSF 11 Casa 105, Taguatinga Sul, CEP: 22.000, Brasília - DF.

Demetrius S. Silva
Brasília, DF.

CLUBE II

Fundamos o Power Game Clube. Quem quiser se associar basta enviar uma carta com uma foto 3 x 4. Os sócios receberão carteirinha e mensalmente um jornal com dicas e recordes de nossos sócios. Nosso endereço: Rua DL-1A, Lote 2, Qda — N20-A.Apto 101, Itaiguara, CEP: 41.850, Salvador, BA.

Marcos Roberto G. Júnior
Salvador, BA.

CASTLEVANIA I

Gostaria de saber como faço para derrotar a Morte no jogo Castlevania I (Nintendo). Há alguma dica especial? Também gostaria de saber se existe o cartucho Tartarugas Ninja III?

Leonardo Antonio Passos
Rio de Janeiro, RJ.

Para derrotar a Morte, você deve estar com a velocidade do chicote multiplicada por três. Pegue a arma cujo tiro se pareça com um "X". Em seguida, acerte a Morte rapidamente até que ela seja destruída. O jogo Tartarugas Ninja III ainda não foi lançado. Nem no Japão.

MANIAC MANSION

Em primeiro lugar quero parabenizá-los pelo ótimo trabalho realizado pela revista **VIDEOGAME**, levando ao conhecimento de todos os gamemaníacos os lançamentos, dicas, estratégias, etc. Gostaria de pedir algumas dicas do Maniac Mansion, tais como: 1) Como faço para pegar a chave que fica em cima do candelabro na sala

de estar? 2) Como abrir a garagem? 3) Como esvaziar a piscina? 4) Qual a senha de acesso para entrar na porta do segundo andar da casa?

Marcelo Salles de Carvalho
Rio de Janeiro, RJ.

Como pegar a chave do candelabro já foi publicado na VIDEOGAME nº 5, sendo uma seqüência um pouco longa, vamos às outras perguntas. 1) Para abrir a garagem, Dave ou qualquer outro personagem deve fazer exercícios na sala de musculação, antes do banheiro do terceiro andar. Para esvaziar a piscina, o personagem deve estar forte e abrir a grade que está atrás da moita do lado de fora da casa. Entre na grade e gire a válvula. Quanto à senha da porta do segundo andar, a versão Nintendo do game não exige a senha. Ela só é pedida na versão para os computadores PC.



DOUBLE DRAGON

Oi, estou escrevendo para fazer algumas perguntas, mas antes quero parabenizá-los pelo trabalho que tem sido feito por vocês da **VIDEOGAME**. 1) Como faço para conseguir 9.999.990 pontos no jogo Double Dragon do Master System? 2) E 999.900 no Alex Kidd e Moonwalker (Master System)? Existe algum truque especial para tal pontuação?

Alberto Rodrigo F. Carício
Recife, PE.

Nestes jogos Master System para conseguir 9.999.990 pontos em Double Dragon, coloque na opção de dois jogadores e dê golpes em seu companheiro. Quando ele perder a vida, aperte o botão dois para o "CONTINUE". Quando ele aparecer, derrote-o novamente, e assim até atingir a pontuação desejada.

Em Alex Kidd in the Miracle World, é possível dar o "CONTINUE" no final do jogo. Ele vai recomeçar, mas seu placar será mantido. Já em Michael Jackson's Moonwalker, não há dica. Vai depender apenas da sua habilidade. ▶



CARTAS

DOUBLE DRAGON III

Como faço para derrotar a mulher inimiga da última fase, do jogo Double Dragon III (Nintendo)? Há alguma maneira de se chegar à pirâmide da última fase com Billy, Chin e Ranzou com todas as vidas completas?

Sérgio Willian Remes
Jacareí, SP

Realmente, é possível chegar na pirâmide com Billy, Chin e Ranzou "basta" jogar todas as fases sem perder nenhuma vida. Para destruir a mulher da última fase, selecione Ranzou, e acerte um golpe de espada nela. Quando ela sumir, coloque o direcional para baixo para não ser atingido. Repita esta operação até ela ser destruída.

A FAVOR DA NINTENDO

Por que a revista **VIDEOGAME** não dá o mesmo valor ao Master System como dá ao Nitendo que sempre tem mais páginas e fotos?

Fernando José da Costa II
Recife, PE

A FAVOR DA SEGA

Infelizmente tudo leva a crer que vocês preferem o sistema Sega. E para provar o contrário peço que façam uma edição especial com o Mario Bros. 3, mundo por mundo.

Piter Marques Costa
Niterói, RJ

A revista VIDEOGAME **não é a favor ou contra qualquer dos sistemas. É uma publicação independente que divide os espaços para os sistemas de acordo com o que julga ser do interesse da maioria de seus leitores. Quanto a uma edição especial com o Mario Bros. 3, aguarde para breve.**

PREDATOR

Oi rapaziada! Tenho uma dúvida sobre o cartucho Predator, do Phantom System (Nintendo): como faço para pular ou passar da 3ª para a 4ª fase? Já tentei de tudo e não consigo passar, pois eu pulo e ele não sobe.

Fernando Henrique Nogueira
Brasília, DF

O segredo para passar de fase, em qualquer momento, é o seguinte: coloque o direcional para baixo e aperte o botão de pulo, apertando para cima rapidamente. Tome cuidado, pois algumas fases do jogo possuem dois caminhos. Apenas um é o certo.

VERSO EM BRANCO

Gostaria que vocês quando fizessem concursos com cupons para resposta na revista, deixassem o verso em branco. Assim não estragaríamos a revista.

Alexandre Braga
Porto Alegre, RS

Se você ler os regulamentos das promoções da VIDEOGAME **observará que fica apontado que valem xerox ou qualquer tipo de cópia, não sendo necessário, portanto, recortar a revista.**



Tenho uma dúvida sobre o jogo Legendary Wings: posso ganhar continue nesse jogo? Como?

Diego Hoffmann Leal
São Paulo, SP

Para ganhar "CONTINUE", você deve pegar o coração encontrado dentro do LUCKY. Ele aparece em todas as fases.

PORTÁTEIS

Gostaria de saber o seguinte da revista **VIDEOGAME**: qual o melhor game portátil que existe à venda? Quais as fitas do Game Boy que existem à venda no Brasil?

Daniel Tavares
Recife, PE

O "melhor", na maioria dos casos, é uma questão de opinião pessoal. Em todo caso existem também questões técnicas e de preços envolvidas. O Lynx e o Turbo Express têm tela colorida e alto grau de sofisticação nos jogos. São, porém, portáteis caros. O Game Boy tem tela monocromática mas é o mais barato dos portáteis de 8 bits e conta com um publico muito grande e fiel. No Brasil o primeiro portátil que deverá ser lançado será o Game Gear, da Tec Toy, previsto para chegar ao mercado agora em setembro. Há uma grande variedade de fitas para Game Boy à venda no Brasil. É só ir a uma loja que trabalhe com importados e escolher entre dezenas de títulos.

PIT FIGHTER

Gostaria de saber se o jogo "Pit Fighter" já foi lançado no Brasil e, caso contrário, qual o sistema (Nintendo ou Sega) em que ele pode ser lançado?

Rivaldo Araújo da Silva
Aracajú, SE

Pit Fighter foi lançado apenas no Japão, pela Sega, para o Sistema SEGA Mega Drive. No Brasil ele ainda não foi lançado e, segundo a Tec Toy, única representante da Sega no país, ainda não há previsão para sua chegada no mercado.

SUPER FAMICOM I

Eu gostaria de saber se os cartuchos do Super NES encaixam perfeitamente no Super Famicom e vice-versa sem o uso de qualquer adaptador.

Fábio Adrian H. Albuquerque
Recife, PE

O Super NES ainda não foi lançado nos EUA, mas quando isso acontecer os cartuchos do Super Famicom deverão encaixar perfeitamente.

SUPER FAMICOM II

Gostaria de saber o nome da versão americana do console Super Famicom e se ela aceita cartuchos do Nintendo de 8 bits do sistema americano?

Antonio Felipe Guimarães
Salvador, BA

O nome da versão americana do Super Famicom é Super NES (Nintendo Entertainment System). Embora os processadores sejam compatíveis, ele só aceita os cartuchos de 16 bits.

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.

POWER TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anatômico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

Powertron I - Compatível com sistema Atari
Powertron II - Compatível com sistema Sega.
Powertron III - Compatível com sistema Nintendo.

Para receber maiores informações escreva para:
Powertron, O Joystick Pro
R. Dos Gusmões, 414
CEP 01212
S. Paulo - SP

ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

ATAK (Accelerated Touch Advanced Kit) Joystick com sistema de resposta rápida. Ideal para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.

ST 5000 Joystick original para sistema Atari.

PROCURE EM SEU REVENDEDOR
POWERTRON

VISITE NOSSO STAND NO VIDEOGAME SHOPPING FESTIVAL

Bit System — Vendo, com três cartuchos, em bom estado. Fernando Antonio S. Bonfim — Rua Marquês do Amorim, 71 — Recife — PE — CEP: 50070 — tel. (081) 222-6117.

Master System — Troco (na caixa e com todos os folhetos explicativos) por um Nintendo, Phantom, Bit System ou um VG 9000. Tenho também 2 cartuchos e uma pistola. Aceito propostas. Mateus Rodrigues Alves — Rua Fioravante Milanez, 220/408 - CP 455 — Canoas — RS — CEP: 92010.

Cartuchos — Troco um destes cartuchos: Great Adventure, Choplifter, World Grand Prix, Great Basket, pelo cartucho do Ghostbusters. Alex Takayama — Rua Helena Zerrener, 11, apto. 1.802 — São Paulo — SP — CEP: 01512 — tel. (011) 277-3403.

Top Game — Compro/troco Top Game VG 9000 CCE novo ou troco por um Atari com um controle e seis jogos. Jean Carlo da Silva Santos — Rua Hilário de Souza — Rua 9, nº 19 — Cubatão — SP — CEP: 11500.

Troco — Uma bicicleta Monareta em bom estado, mais um Supergame da CCE com 3 joysticks e uma fita por um Master System com 2 joysticks e um cartucho ou um óculos 3D ou uma pistola Light Phaser. Magno Luis da Fonseca — Rua Pedro Severino da Silva, 74 — Barra Mansa — RJ — CEP: 27340.

Dactar — Troco, com 24 jogos, em bom estado, por um Top Game com alguma fita. Pago a diferença. Rafael Alivo — Rua Érik Dorskog, 48 — Resende — RJ — CEP: 27500 — tel. (0243) 54-2598.

Nintendo — Americano, vendo, novo, com pistola e fita com 2 jogos (Mario 1 e Duck Hunt). Também vendo jogos novos de Nintendo (como Turtles II, Double Dragon 2 e 3, Mario 3, Mega Man 3), controle remoto sem uso para Nintendo e mais de 20 fitas de Atari. Benny Hakak — Rua Professor Manoel Ferreira, 171/906 — Rio de Janeiro — RJ — CEP: 22451 — tel. (021) 294-3486.

Atari — Vendo, com 15 cartuchos. Carlos Eduardo Ranaoka — Av. Dr. Aristeu Ribeiro de Rezende, 758 — Mogi das Cruzes — SP — CEP: 08780 — tel. (011) 469-6453.

— Troco, com pistola rapid fire e cinco fitas por um Mega Drive. Luiz Antonio Almeida — Rua Marechal Rondon, 132 — Salto — SP — CEP: 13320 — tel. (011) 483-4329.

Mega Drive — Vendo console japonês, com 3 fitas: After Burner II, Eswat e Moonwalker por apenas US$ 400. Gelson Fonseca de A. Jr. — Rua Carvalho Alvim, 691, apto. 101 — Rio de Janeiro — RJ — CEP: 20510 — tel. (021) 258-2044.

Top Game — Troco Top Game VG 9000 Double System, mais adaptador para Nintendo americano, mais 3 cartuchos, com garantia e documentação, por um Mega Drive ou Master System. Adair Aguiar Costa — Rua 19, nº 55 — Monte Mor — SP — tel. (0192) 79-1193.

Odissey — Vendo/ troco Odissey da Philips com 10 cartuchos; um microcomputador CP 200s|por|cartuchos de Phantom e/ou compatíveis. Uldélio Junior — Rua Maria Carneiro, 344 — Itajubá — MG — CEP: 37500 — tel. (035) 622-1814.

ROLOS & TROCAS



Phantom System — Troco, em perfeito estado, com cartucho Ghostbusters, por um Atari em perfeito estado com 2 joysticks e 20 cartuchos variados e de boa qualidade. Ou ainda troco por um Master System ou vendo por Cr$ 75.000,00. Joel Pereira dos Santos — Rua Floriano Vieira, 255, fundos — Alumínio — SP — CEP: 18125.

Dactar — Troco, em bom estado, com 12 fitas variadas e de boa qualidade por Master System. José Luciano de Andrade Cardoso — Rua Juaçaba, 531 — São Paulo — SP — CEP: 08250 — tel. (011) 205-4146.

Super Game — Troco console com 8 jogos por Game Boy. Pago a diferença. Reginaldo Vicente do Nascimento — Rua São Geraldo, 15 — Duque de Caxias — RJ — CEP: 25000 — tel. (021) 771-7293.

Atari — Troco um Atari e 12 fitas, sendo 3 de 4 jogos, por um Bit System. Alex Issao Mimura — HIGS, 714 - Bloco V - casa 31 — Brasília — DF — CEP: 70380 — tel. (061) 245-2847

Phanton System — Vendo, com 5 cartuchos, ótimo preço e compro um Mega Drive em bom estado. Sebastião Soares Jr. — Rua Catolândia, 146 — Feira de Santana — BA — CEP: 44100 — tel. (075) 625-3612.

Dynavision II — Troco com a fita Ninja Gaiden II, Gradius II, adaptador para fita americana e mais 3 fitas por um mega Drive com uma fita. Trineto Lopes de Barros — Rua Visconde de Porto Seguro, 1.390 — Formosa — GO — CEP: 73800 — tel. 631-3661.

— Troco com 11 cartuchos e dois controles novos por um Master System. Hainison Oliveira Dorneles — Quadra 5 - cj. C - Casa 10 — Candangolândia — DF — CEP: 71700 — tel. 552-5151.

Troco — Cartucho Kenseiden 2 mega por Alex Kidd in the Miracle World, 1 mega. Compro também um cartucho Rastan por Cr$ 10.000,00. Eriberto Batista de Melo — Rua Dom João Costa, 77 — Vitória de Santo Antão — PE — CEP: 55600 — tel. (081) 523-2338.

Master System — Vendo, com pistola e um cartucho Moonwalker por Cr$ 100.000,00 ou troco por Phantom System com um cartucho. Renato Martorelli — Rua Silvia, 81 — São Caetano do Sul — SP — CEP: 09560 — tel. 453-9130.

Cartuchos — Vendo 7 cartuchos Master System. Nilton Antonio Jr. — Rua Monte Araquara, 478 — São Paulo — SP — CEP: 08170 — tel. (011) 297-7782.

Compro — Cartuchos de luta marcial para Master System ou Nintendo. Hyder Teixeira Jr. — Av. 7 de Setembro, 1.914, apto. 202 — Salvador — BA — CEP: 40120 — tel. (071) 235-3641.

Nota da redação

Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

GAME SHOPPING

EM
BELO HORIZONTE



BRINQUE

TUDO PARA AS FERAS DO VÍDEO GAME

LOCAÇÃO • VENDAS
NOVOS • USADOS
NACIONAIS • IMPORTADOS

SEGA - NINTENDO
ATARI - GAME BOY

BRINQUE - AV. CONTORNO, 7103
STº ANTÔNIO - CEP: 30110
TEL.: (031) 223-4221 - B.H.

ABERTO TAMBÉM AOS DOMINGOS
Distribuição p/ Locadoras





SÃO PAULO
Em São Paulo, Para Aparecer e Crescer...
Ligue já: 549-1433
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE

MISTER GAME

"A ÚNICA DO BUTANTÃ"

AGORA TAMBÉM EM
CAMPINAS

• ALUGUEL DE CARTUCHOS
Os melhores e mais variados títulos

• COMPRA VENDA E TROCA
De video game, acessórios e computadores PC e MSX

• ASSESSORIA
Distribuição de cartuchos e acessórios p/ locadoras em todo o Brasil

TRANSCODIFICAMOS E DESTRAVAMOS O SEU VIDEO GAME

Atenção!
Despachamos para todo o Brasil

• ENDEREÇOS:

SÃO PAULO
Av. Engº Heitor Antonio
Eiras Garcia, 880 - CEP 05588
Tel.: (011) 819-0419

CAMPINAS
R. Carlos Guimarães, 35
Cambuí - CEP 13023
Tel.: (0192) 53-6778

VALE LOCAÇÃO
Traga este recorte e ganhe uma locação.
Válido p/ não sócios



O PARAÍSO DOS VIDEOGAMES NO SHOPPING

CARTUCHOS NINTENDO
- SIMPSONS
- ROBOCOP II
- DOUBLE DRAGON III
- YO! NOID
- TARTARUGAS NINJA II
- ASTYANAX
- METAL MECH
- THE LAST NINJA
- GOAL
- G.I. JOE (COM AÇÃO)
- PERNALONGA
- DE VOLTA PARA O FUTURO II/III
- WERE WOLF
- PUNISHER
- SKATE OR DIE
- DICK TRACY
- NINJA GAIDEN III
- SUPER MARIO III
- MEGA MAN III

GAME BOY
- MARU'S MISSION
- IN YOUR FACE

CARTUCHOS MEGADRIVE
- CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
- LAST BATTLE
- GHOSTBUSTERS
- E. SWAT
- AFTER BURNER
- GHOULS'N GHOSTS
- SUPER MONACO GP
- MOONWALKER

CARTUCHOS MASTER SYSTEM
- CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
- MOONWALKER
- E. SWAT
- DYNAMITE DUX
- ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
- SUPER FUTEBOL II
- PSYCHO FOX
- CLOUDE MASTER
- AZTEC ADVENTURE
- PAPERBOY
- GHOULS'N GHOSTS
- SHAPES AND COLUMNS
- SUPER MONACO GP

CONSOLES E ACESSÓRIOS PARA:
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- PHANTOM SYSTEM
- SUPER CHARGER
- DYNAVISION II
- JOYSTICK PARA MASTER SYSTEM
- MINIGAME SÉRIE MASTER

DESPACHAMOS P/TODO O BRASIL VIA SEDEX.
NÃO SOMOS LOCADORA.
TECH VÍDEO
SHOPPING CENTER IBIRAPUERA
PISO JURUPIS - LOJA 15-B
TEL.: (011) 543-7403/542-2584

BREVE
SHOPPING CENTER LESTE ARICANDUVA

The Simpsons
(Nintendo)

Na primeira fase, na casa de retiro (Springfield Retirement Home), o palhaço está na última janela. Se Bart apitar embaixo da janela (selecione **WHISTLE**), um palhaço aparecerá e jogará moedas para ele. Tente pegar todas. Bart pode comprar o apito na terceira loja. Eduardo Ulan Wilczek, Telêmaco Borba, PR.

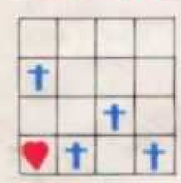
Fisher Price
(Atari)

Quando o mergulhador pular, acerte bem de perto e rapidamente os três peixes. Vá até o canto direito inferior da tela e aponte para a casinha deles. Espere os peixes aparecerem e atire. Eles não vão fugir do arpão e você poderá atirar até faltar uns 10 segundos. Depois, suba na canoa e verá o resultado.

Castlevania III
(Nintendo)

Para começar o jogo com 10 vidas basta usar o código "Help Me". Para começar com 10 vidas e já no último estágio, com o pirata "Grant", use o seguinte Password:

HELP ME



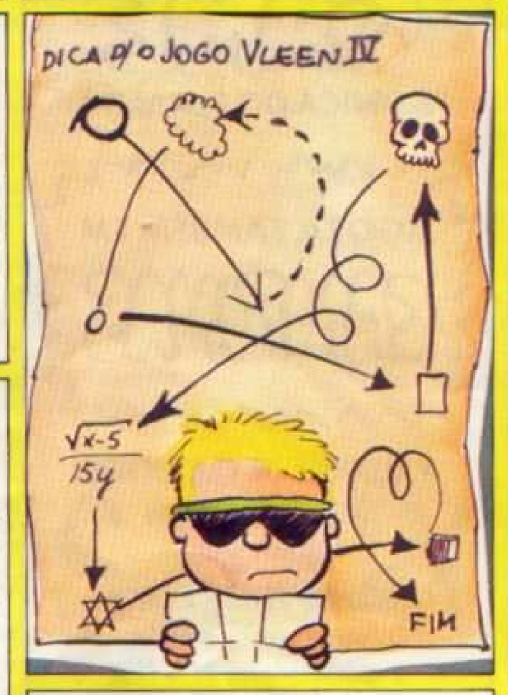
Zelda I
(Nintendo)

Para eliminar Gannon fique dando espadadas no ar até acertá-lo. Quando ele ficar marrom lance flechas no desenho da caveira que há em seu peito. São necessárias cinco flechadas. Ele desaparece e surge Zelda. Vem depois o segundo mundo, se quiser começar com ele coloque o nome Zelda no seu personagem.

Shadow Dancer
(Mega Drive)

É possível eliminar apenas alguns Ninjas dos muitos que aparecem na tela de bônus. Para ganhar uma vida não atire em nenhum. E, para ganhar três, desça encostado na parede atirando sempre. Fabiano Buskei, Curitiba, PR.

DICAS DO LEITOR



Super Cross
(Master System)

É possível uma seleção e níveis na tela de apresentação: mova o direcional para cima, baixo, esquerda e direita. No canto da tela você escolhe o estágio de sua preferência. Diogo de Castro Oliveira, Goiânia, GO.

Superman
(Atari)

Aperte a tecla Reset. Com o Superman ainda no ar, pressione o botão e, mantendo-o pressionado, use a seqüência: direita, baixo, esquerda, cima, direita. Ainda com o joystick para a direita, largue o botão. Pronto. Superman sairá voando (ainda transformado) e a cadeia já estará montada. Guilherme da Silva Ferreira, Porto Alegre, RS.

Castle of Illusion
(Mega Drive)

Apertando os botões **A**, **B**, **C** e depois **START**, Mickey vira fantasma, podendo flutuar e atravessar paredes e outros objetos. Para voltar ao normal basta repetir a operação. Marcello Santiago, Rio de Janeiro, RJ.

Curse
(Mega Drive)

Para selecionar fase, o número de vidas e o sound test basta apertar **A**, **B** e **C**, diagonal inferior esquerda e **START** ao mesmo tempo. Mauro Machado Rocha, Rio de Janeiro, RJ.

R-Type
(Master System)

Você pode ouvir as músicas das 8 fases e todos os efeitos sonoros. Para isso, ao aparecer a contagem regressiva para o "continue" gire o botão direcional três vezes no sentido anti-horário. Você escolherá as músicas também com o botão direcional. Para ouvir os efeitos sonoros, aperte o botão 2. Ricardo Avelino Gomes, Goiânia, GO.



Thunder Force III
(Mega Drive)

A qualquer momento é possível carregar todas as armas. Dê pause e use a seqüência: para cima 10 vezes, botão **B** uma vez, baixo 2 vezes, **B** 6 vezes, **A** uma vez, START. Marco Augusto Riemer Barboza (Iceman), Paranavaí, PR.

Ghosts in Goblins
(Nintendo)

Para conseguir "continue" é só apertar o **A** e o **START** na hora em que aparecer o Game Over. Mantenha o **A** e **START** apertados até a hora que acabar o Game Over. Leonardo M. Florido, Teresópolis, RJ.

Thunder Blade
(Master System)

Para conseguir Continue nesse jogo e também no After Burner, há uma maneira mais fácil do que apertar cem vezes o botão "Pause". Quando o helicóptero ou avião for atingido na última vida, no momento da explosão, aperte o botão 2 e no direcional aperte na diagonal direita inferior. Isso deve ser feito simultaneamente e várias vezes até que o jogo entre na fase "continue". Flávio Uehara, Campinas, SP.



STORE GAME





BATTLETOADS

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Os valentes sapos mestres nas artes marciais e em outros golpes não muito orientais, como poderosos chutes, chifradas — isso mesmo! — e socos, tem uma difícil missão: Pimple, um dos três simpáticos anfíbios, foi sequestrado. E os malfeitores não se deram por satisfeitos, levando junto a princesa Angélica. Dark Queen, a princesa das trevas, os mantém prisioneiros em seu planeta, Gargantua.

Você deve ajudar os dois amigos Rasy, o sapo verde, e Zitz, o amarelo, a resgatar seu companheiro e a princesa. Para isso, você deve lutar em quatro planos de ação, com três fases cada um. Os dois primeiros você vai ficar conhecendo com detalhes. E, para não fracassar na missão, lembre-se dos três mosqueteiros — ou "mosquiteiros", já que os inseparáveis amigos se alimentam de moscas. Um por todos e todos por um!

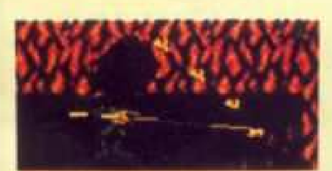
Os principais golpes



Supersoco: aperte o botão B para dar seguidos socos. O supersoco vem automaticamente.

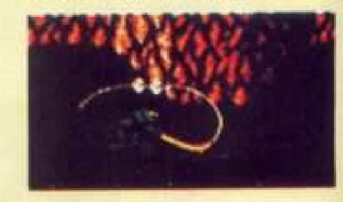
Para pegar o bastão, aperte B quando estiver sobre ele.





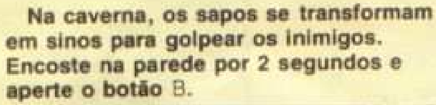
Perto de uma mosca, o botão B aciona a língua.

Para montar no dragão, acerte-o e suba em cima dele.





Destrua o corvo e pegue a espada que ele deixa cair com o botão B.

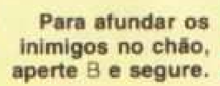


Na caverna, os sapos se transformam em sinos para golpear os inimigos. Encoste na parede por 2 segundos e aperte o botão B.

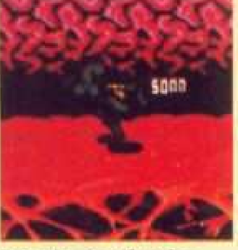


FOTOS: NORBERTO MARQUES





Para afundar os inimigos no chão, aperte B e segure.

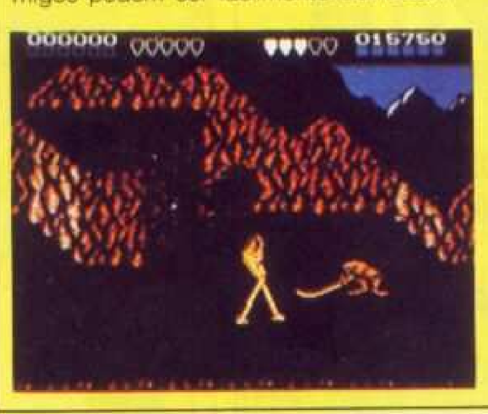


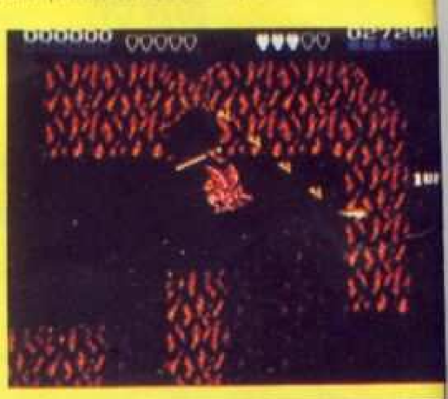
Depois de afundar os inimigos, aperte B para dar potentes chutes.

Plano A

1ª fase: Ragnarok's Canyon

Nosso amigo anfíbio desce em Gargantua de sua nave espacial, a SS Vulture, e deve abrir caminho no território estranho. Muitos inimigos para derrotar, mas esta fase é relativamente fácil. Os primeiros inimigos podem ser facilmente derrotados com socos. Basta apertar seguidamente o botão **B**. Os sapos podem pegar as armas deixadas pelos inimigos vencidos, ou ainda montar neles. No final da fase, há uma vida (**1up**). Veja na foto o local certo para pular. Ela será importante.





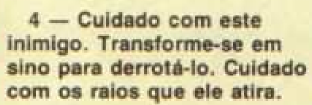




1 — Os corvos podem ser atingidos com chutes. Pegue a espada que ele deixa cair.

2 — Acerte as plantas carnívoras com chutes ou espadadas.

3 — Seu sapo pode se transformar em sino para golpear os inimigos. O golpe será potente!



4 — Cuidado com este inimigo. Transforme-se em sino para derrotá-lo. Cuidado com os raios que ele atira.

5 — Mais uma seqüência de plantas carnívoras. "Sinadas" serão infalíveis.

6 — Uma superdica: ao acertar um corvo, ele se transforma em peteca. Acerte esta peteca seguidas vezes, fazendo-a ricochetear na parede. À medida que você acerta os golpes, os pontos vão aumentando. E, no oitavo golpe, você ganha uma vida!

7 — Estes robôs também atiram raios. Paciência e muitos golpes para passar e, finalmente, chegar ao final da caverna.



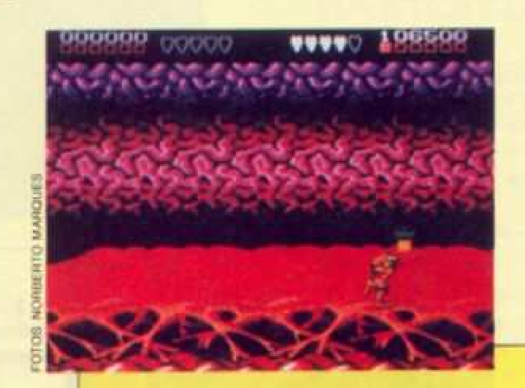
Inimigo

Aqui, uma grande inovação deste game: o ponto de vista do seu primeiro confronto é o do inimigo. Para vencê-lo, a seqüência correta você vê nas fotos: primeiro fique longe da mira que aparece na tela. Após os tiros, pegue a pedra (botão **B**), desvie da mira novamente e jogue-a no monstro — em direção à tela. Repita esta estratégia três vezes.





BATTLETOADS



FOTOS NORBERTO MARQUES



3.ª fase: Turbo Tunnel

Chegando ao final da cratera de impacto, começa uma nova fase. Novamente, varie os golpes para passar pelo Turbo Tunnel sem perder vida com os inimigos. Tome cuidado com os saltos, e também com os monstrinhos verdes que roubarão a energia do placar! Destrua-os antes. Ou destrua o monstrinho e depois a energia que ele roubou, para que ela volte ao placar.

Mais adiante, uma supermoto voadora vai ser muito útil. Seja hábil para passar pelas barreiras. Use a rampa de salto para vencer os abismos, e fique atento com os obstáculos que apresentarem sombras — passe por baixo.



Plano B

Mega Warp

Na fase três, depois de muitas barreiras, vão aparecer algumas que passarão muito rápido. Use a pausa para facilitar a passagem, e conte 9. A décima deve ser atingida. Repare no "x" que aparece à frente. Pronto, seu sapo achou um Mega Warp e já vai sair na fase 5 do plano 2. Simples, não?

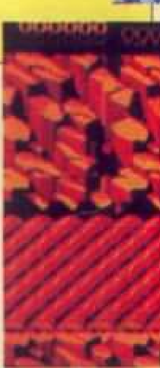


5.ª fase: Surf City

Outro superaliado: uma prancha de surf. Cuidado para desviar dos troncos. Depois da cachoeira, uma vida. Mais problemas: os redemoinhos. Desvie deles. Adiante, seu sapo amigo encontrará os mesmos inimigos da primeira fase — velhos conhecidos que você saberá derrotar.

Para derrotar o inimigo desta fase, primeiro encurrale-o no canto da tela. Depois, acerte seguidos golpes, até vencê-lo. Só que a fase ainda não terminou. Mas não desanime: de novo a prancha, desta vez com rampas de salto para pular as cachoeiras. Mais uma vida. Só que, para alcançá-la, mantenha o direcional todo para a direita ao pular a cachoeira.











4.ª fase: Artic Caverns

Aqui, além de tomar cuidado para não escorregar, seu sapo aliado deverá escapar das estalactites. Um bom golpe é levantar os blocos de gelo e atirá-los. Outro problema nesta fase é enfrentar os frios e perversos bonecos de neve. Pegue as bolas de neve do chão e jogue nele, tomando cuidado para não ser atingido.

Na escalada, cuidado com as avalanches. Ao chegar no topo, pule para trás do boneco. Seu sapo não será atingido. É a hora de acertá-lo. Outra "manha": atire as bolas de neve que sobrarem para quebrar a parede de pedra da direita.

Agora, um problema: os ouriços não podem sequer ser tocados. Cuidado na passagem. Outra grande sacada: passe pelo boneco de neve, abrigue-se no local da foto e deixe que os próprios tiros dele quebrem a parede! Para passar o abismo, não esqueça de agachar. E, no outro abismo, pegue a vida. Basta ser rápido no pulo.







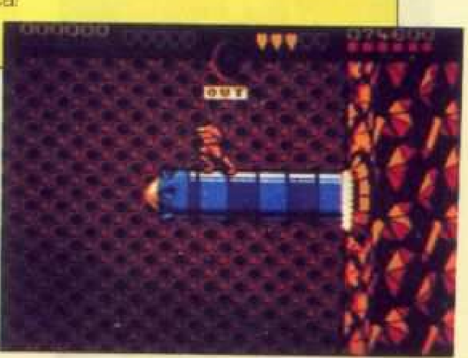






6.ª fase: Karnath's Lair

Aqui, o maior problema será escalar as minhocas mecânicas e escapar dos obstáculos. E, infelizmente, poucas dicas. Cada obstáculo deve ser estudado para que possa ser transposto. Vale a paciência. Seu objetivo, em cinco câmaras, é chegar na saída (**OUT**). Em cada câmara, uma dificuldade a mais: as minhocas andam mais rápido, fazem evoluções diferentes e os obstáculos aumentam. E, vencido mais este obstáculo, agora é só aguardar a **VIDEOGAME** n.º 7 para conhecer os outros dois sensacionais planos. Não perca!



FESTER'S QUEST



FESTER'S QUEST

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Fester's Quest é um divertido game com a famosa Família Adams, da série de desenhos animados da TV. Nesta aventura você deve ajudar Tio Chico a expulsar invasores alienígenas que sequestraram seu sobrinho, Gomes Adams. Morticia, Tropeço, Mãozinha e outros membros desta "horrível" família aparecerão durante a aventura, dando dicas e itens valiosos para Tio Chico cumprir seu objetivo. São ao todo cinco fases, e a luta final é dentro do disco voador, onde está o último alien. Cada inimigo vencido faz aparecer uma parte do disco, e só será possível enfrentar o chefão quando ele estiver completo. Veja a seguir!

ARMAS





Whip azul: aumenta o poder do chicote entregue por Morticia.

Gun vermelho: diminui seu tiro. Desvie deste símbolo.

Gun azul: aumenta a potência do tiro de Tio Chico. Não deixe de pegar.

Whip vermelho: diminui o poder do chicote. Não caia nessa!



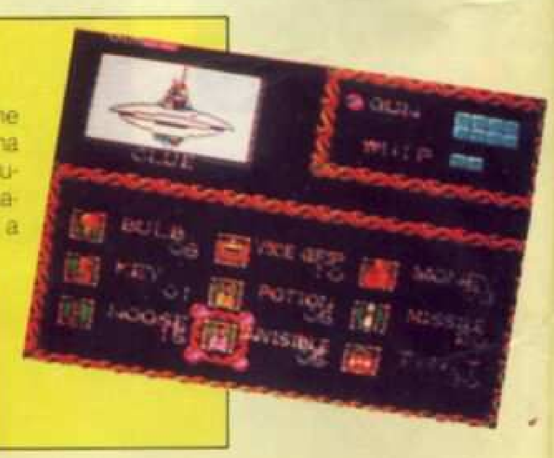


FOTOS NORBERTO MARQUES

ITENS



Durante o jogo, membros da família lhe entregarão objetos que serão muito úteis na luta contra os alienígenas. Eles são acumulados em um painel, para serem selecionados e usados a qualquer momento. Use a tecla **SELECT**.

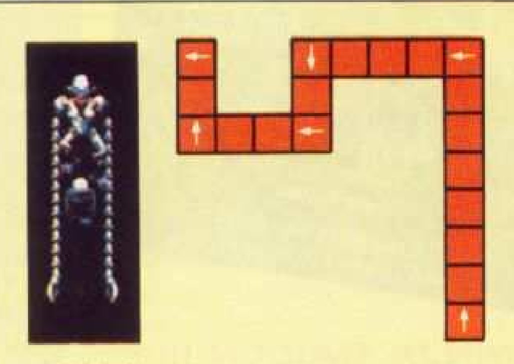




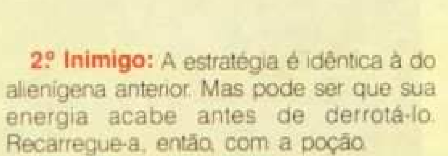


INIMIGOS

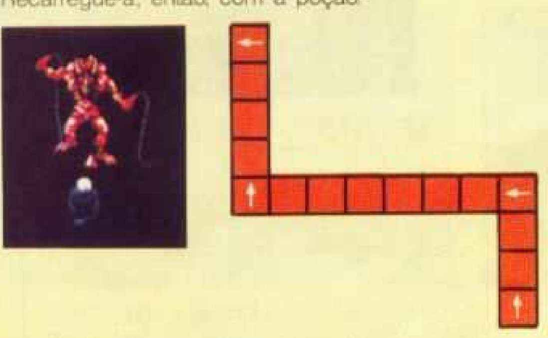
Tio Chico deve combater cinco inimigos alienígenas em cinco fases. Antes, porém, será necessário encontrar o caminho pelos corredores da casa onde ele se esconde. Mas não se desespere: aqui estão os mapas com o caminho correto. Cada quadradinho corresponde a um toque no direcional no sentido indicado pelas setas (um passo de Tio Chico). Vamos a eles!



1.º inimigo: Para enfrentá-lo, use a invisibilidade. Aí, é só se posicionar entre seus braços e atirar constantemente.

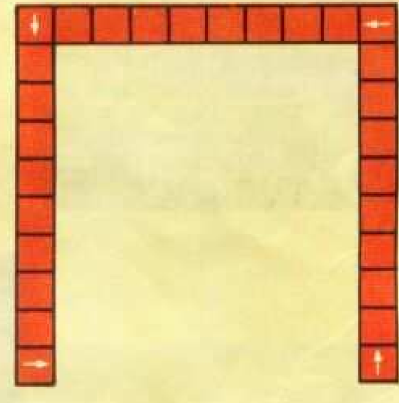


2.º Inimigo: A estratégia é idêntica à do alienígena anterior. Mas pode ser que sua energia acabe antes de derrotá-lo. Recarregue-a, então, com a poção.

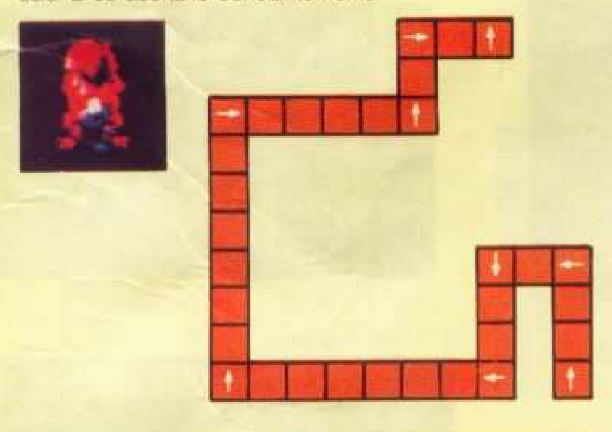


3.º Inimigo: Ele conta com uma espada mortal. Usando a invisibilidade, você pode "entrar" nele e atirar sempre. Ao perder a invisibilidade, o jeito é ser hábil para escapar da espada e continuar atirando.

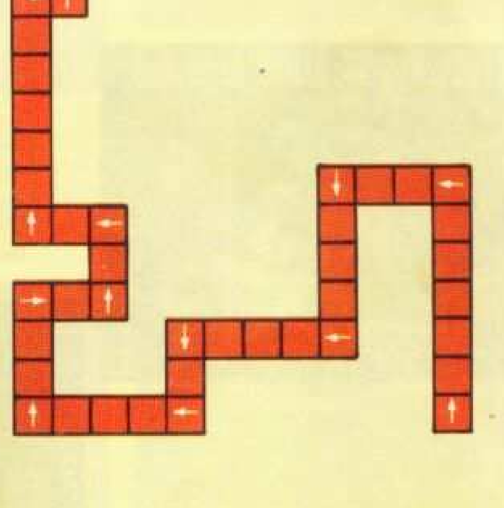




4.º Inimigo: Este dará um pouco menos de trabalho. Comece usando a invisibilidade. Quando ela acabar, apele para os mísseis. É só acertá-lo constantemente.

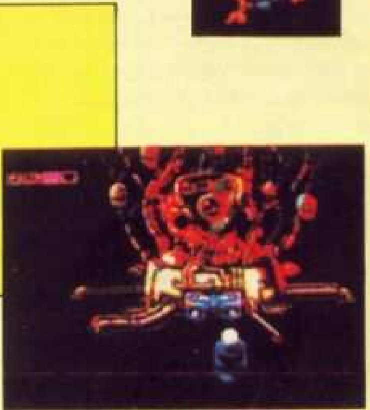


5.º Inimigo: A estratégia é idêntica. Primeiro use a invisibilidade, depois os mísseis. Lembre-se: enquanto Tio Chico estiver invisível, é só atirar. Depois, você deve desviar dos disparos inimigos.



O ÚLTIMO ALIENÍGENA

Este é o que se pode chamar de verdadeira encrenca. Mas não se desespere, pois Tio Chico ainda pode ficar invisível. Primeiro acabe com as duas partes vermelhas, e então seu ataque deve se concentrar no coração do monstro. Capriche. Só assim o caminho para o resgate de Gomes Adams estará aberto.





NINJA GAIDEN III

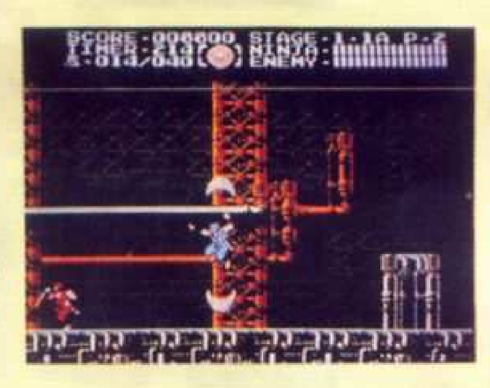
TIPO: Luta Marcial
DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: •••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Depois de derrotar Jaquio e conquistar a Dark Sword of Chaos, uma potente espada, o popular ninja Ryu Hayabusa pensou estar livre das forças das trevas. Estava enganado. Jaquio não foi destruído na segunda aventura (que você acompanhou em **VIDEOGAME** nº 1) e agora volta com carga total. Este fantástico cartucho ainda não foi lançado nos Estados Unidos, mas já existem vários deles na versão japonesa (60 pinos) no Brasil e em breve, tudo indica, será um sucesso. E, como sempre, você vai ficar sabendo as principais dicas e estratégias para derrotar todos os inimigos em primeira mão. Vamos a elas!

PODERES

Durante o jogo, o ninja Ryu recolhe símbolos iguais aos que aparecem no centro do placar. Estes símbolos significam poderes especiais, que ajudam a derrotar os inimigos mais difíceis. Veja aqui quais são eles. Para usar, aperte o direcional para cima junto com o botão **B**.

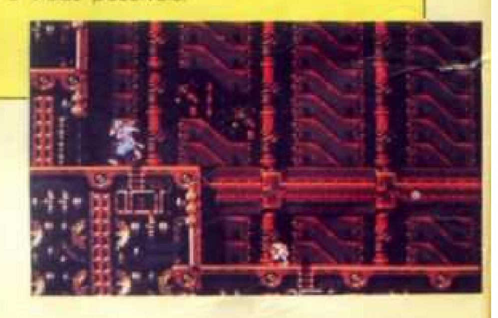
Espada: Ryu está armado com a espada conquistada em Ninja Gaiden II. Para usá-la, aperte o botão **B**.

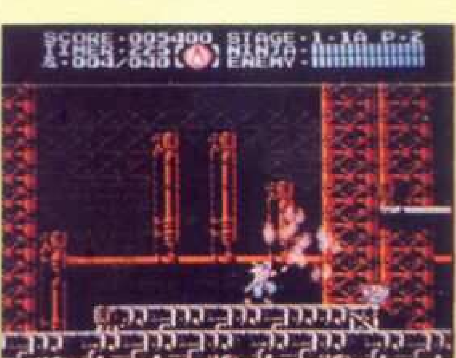


Disparos verticais: Este poder lança duas poderosas rajadas para cima e para baixo do ninja, destruindo os inimigos que atacam por ali.

SUPER-SEGREDO

Na última fase, antes de enfrentar o inimigo, há um super-segredo que pode ajudá-lo a derrotar Jaquio. Você pode acumular até 9 vidas e partir cheio de moral rumo ao final do jogo. No estágio 7-2D, no local da foto, há uma vida extra. Pegue-a. Logo em seguida, volte e saia pela porta indicada. Quando Ryu entrar novamente nesta sala, a vida estará lá, esperando por ele. Pegue-a novamente, e repita esta operação até acabar seu tempo ou até completar seu marcador com as 9 vidas possíveis.





Rajada de fogo: Destrói os inimigos que estiverem à frente e acima do ninja.

Bolas de fogo: Este poder dispara três bolas de fogo no sentido da diagonal inferior do ninja. Elas percorrem toda a tela e se separam à medida que se afastam do ninja.

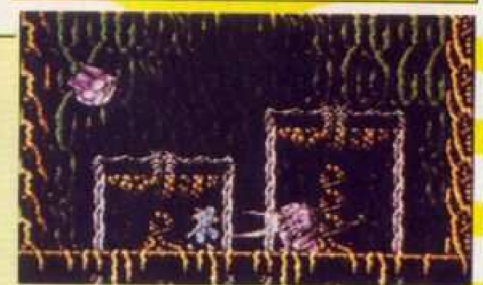




Escudo protetor:
estiver em perigo, pode usar este eficiente escudo de fogo. Mas cuidado: ele protege, mas não faz milagres...

FOTOS: NORBERTO MARQUES



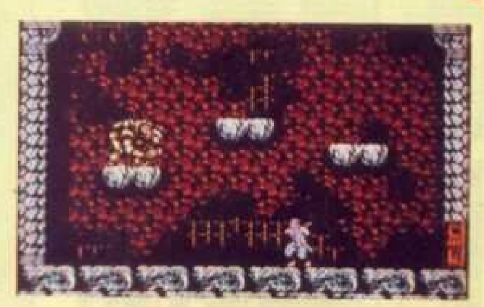


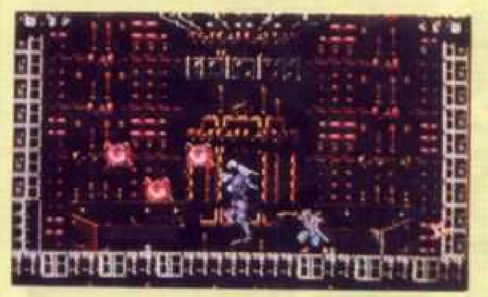
1.ª fase: O inimigo, um monstro verde que você vê na foto, é derrotado da seguinte maneira: aproxime-se dele, acertando seguidos golpes de espada. Ele jogará três bolas de fogo rasteiras. Pule as bolas e invista novamente sobre ele, dando mais espadadas. Repita esta operação e ele estará vencido.

2.ª fase: Seu inimigo atacará por cima. E a grande dica é jamais ficar embaixo dele, pois ele descerá de surpresa e o acertará. É melhor esperar ele descer para acertá-lo. Para derrotá-lo mais rapidamente, o poder da rajada de fogo é uma boa opção.

3.ª fase: Os velhos inimigos de Ryu Hayabusa estão de volta. Não perca tempo acertando o monstro da esquerda, pois ele é indestrutível. Acerte espadadas no inimigo da direita, ficando junto à parede para escapar das estrelinhas que ele vai atirar.

COMO VENCER OS INIMIGOS







4.ª fase: Você vê na foto três plataformas. O inimigo vai aparecer na da esquerda, mas logo ele desce e segue rumo à plataforma da direita. Aproveite este intervalo de tempo para atacá-lo. Quando ele afundar no chão, suba na plataforma do meio — aí Ryu não pode ser atingido. Quando os tiros cessarem, pule rapidamente para a plataforma da direita, vire e acerte-o. Ele vai descer, e é a sua chance: desça também, perseguindo-o e acertando-o rapidamente. Ele não resistirá.

5.ª fase: Seu inimigo aparecerá no canto direito da tela. Continue do lado esquerdo, pule as duas estrelas lançadas por ele e em seguida para o meio da tela para acertá-lo. Ele vai pular, e é o momento de passar por baixo dele e se posicionar do lado oposto da tela, repetindo esta operação até derrotá-lo.

6.ª fase: Para derrotar este inimigo, não há dica ou local exato para se posicionar. Você deve acertá-lo com golpes de espada sempre que possível, tomando cuidado com as pedras que caem do teto — elas não têm ordem definida para cair — e com o chão que afunda — neste caso, seu ninja deve saltar.





OS INIMIGOS FINAIS

Na 7.ª fase, para finalmente derrotar Jaquio, você deve derrotar mais três inimigos. Saiba como fazer isso:

Estágio 7-4A: Para derrotá-lo, salte e acerte quatro golpes de espada nele. Agora é o momento de fugir, para qualquer dos lados, tentando escapar do raio. Repita esta estratégia até vencê-lo.

Estágio 7-5A: Use o poder da rajada de fogo para derrotá-lo. Ele vai atirar, e é a hora de pular pelo meio dos tiros lançados e fugir, para que a bola de fogo não acerte seu ninja.

Estágio 7-6A: Sua primeira missão será quebrar o vidro da nave onde se encontra Jaquio, saltando e atingindo-a com golpes de espada. Quando o vidro quebrar, mantenha-se sob o queixo da nave, acompanhando seu movimento. Atinja então o ponto vermelho com golpes de espada. E, finalmente, a batalha final estará vencida.









1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

FOTOS: NORBERTO MARQUES

LITTLE NEMO: DREAM MASTER

DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
TIPO: Aventura
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

O pequeno Nemo recebe a visita de uma fada, que pede ao pequeno herói que salve a princesa do mundo encantado dos sonhos. Você deve encontrar as chaves para sair de oito sonhos. Pode, ainda, escolher o sonho pelo qual quer começar a jogar. Basta entrar a seqüência para cima, **SELECT**, esquerda, direita, **A**, **A**, **B** e, então, **A** para escolher a fase. Faça isso durante a tela de apresentação.

Sonho 1 — Mushroom Forest: nesta fase você entra na floresta de cogumelos e conta com a ajuda do sapo para encontrar a primeira chave (foto 2). E o segredo é dar balas para a toupeira. Escave, então, para a esquerda para encontrar uma vida (foto 3).

Sonho 2 — Flower Garden: tome cuidado com as cabeças voadoras. E, na árvore, mais uma chave. Peça a ajuda para o macaco (foto 4). As outras cinco chaves serão encontradas facilmente (foto 5).

Sonho 3 — House of Toys: jogue balinhas no trem para encontrar mais uma vida, como na foto 6. E, no final do caminho, mais uma chave. Cuidado com os aviões (foto 7).

Sonho 4 — Night Sea: no mar, o polvo o ajuda a encontrar mais uma vida (foto 8).

Sonho 5 — Nemo's House: com a ajuda do sapo, Nemo encontra as chaves para a saída. É só cair entre os armários da cozinha. Há também mais uma vida. Veja na foto 9.

Sonho 6 — Cloud Ruins: nesta fase, a ajuda da abelha é muito importante. É só dar alimento para ela. Mas, quando chegar às ruínas, quem o ajuda é o lagarto (foto 10). Ele encontra mais facilmente as chaves perdidas.

Sonho 7 — Topsy-Turvy: peça ajuda ao sapo, abelha e, finalmente, ao ratinho (foto 11). Ele ajuda a encontrar as chaves. E, para sair, pegue o martelo e quebre a parede.

Sonho 8 — Nightmare Land: para derrotar o rei dos inimigos use a varinha mágica (**SELECT**), acionando-a com o botão **B**. Só assim Nemo pode vencê-lo e salvar a princesa (foto 12).

TZ®

COLOQUE A TZ NA MEMÓRIA DO SEU GAME.
ELA VAI DETONAR SUAS JOGADAS



ESTOJOS P/ GAMES
Proteje e organiza seus cartuchos.



CARTUCHOS P/ GAMES
Grande variedade de cartuchos para todos os modelos de videogames.

- Rocke Teer • Yo Noid!
- Battle Toads • X-Men
- Beetle Juice • Simpsons

GRANDE VARIEDADE DE ESTANTES P/ GAMES.

LANÇAMENTO!



GAME BAG
Bolsa acolchoada para transporte de seu videogame, console, cartuchos, pistola e joysticks. Anti-Impacto e impermeável.

Aceitamos todos os cartões de crédito inclusive p/ compras efetuadas por telefone!

TEMOS TUDO PARA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES

(ESTOJOS, EXPOSITORES, PAINÉIS, MATERIAL GRÁFICO COMPLETO, ETC.)

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito.

• *Atendemos de 2ª a 6ª das 8:00 às 20:00 hs e aos sábados até às 19:00 hs.*

FACA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU PESSOALMENTE À:
Rua dos Burutis, 436 - São Paulo - CEP 04321 - Junto a Estação Jabaquara do Metrô

TEL: (011) 578-7277 - FAX: (011) 578-1031

























FOTOS: NORBERTO MARQUES

MAGICIAN

DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Nesta nova aventura da Nintendo, você deve ajudar o aprendiz de feiticeiro a salvar o Grande Mago aprisionado pelos inimigos. Para esta aventura você conta com vários tipos de magias como a invisibilidade, o vôo, as bolas de fogo, entre outras. Também não esqueça que você está fazendo uma longa viagem e terá de contar com água e comida, além de pergaminhos que contêm segredos importantes.

Ao chegar na cidade você entra na loja (FOTO 3) e compra água (1 jarro) e pão (3). Não entre no correio, pois você não tem cartas. Na próxima loja (FOTO 4), compre todas as chaves e um pergaminho (FIREBALL) que dará o poder das bolas de fogo. Com o velho (FOTO 5), pegue a carta e volte ao correio para despachá-la (FOTO 6). Saiba que é só com esta carta que você passa de fase.

Na segunda fase, entre na casa (FOTO 7) e compre todos os pergaminhos de magias. Depois continue andando e pegue o ovo do dragão (FOTO 8), que será muito útil no fim do jogo. Você então encontra um inimigo, e para derrotá-lo selecione RAZOR (FOTO 9), Magia 4 e atire continuamente. Continue a andar até chegar ao poço. Entre (FOTO 10). Selecione as chaves para abrir a arca que está no fim do poço. Nela você encontra pão, dinheiro, pergaminho com a magia de voar (FLY), e uma poção mágica (POTION). Para sair do poço (FOTO 11), selecione FLY e suba. Selecione FIREBALL e vá atirando nos inimigos que aparecem pelo caminho. Não se esqueça que aparecerá na tela a frase "YOU'RE HUNGRY". Neste caso selecione a comida e pegue também um pouco de água. Desta forma você estará encontrando forças para continuar a viagem.

Prossiga andando e você irá chegar ao rio. Selecione FLY para voar sobre ele. Cuidado, pois neste rio é que você enfrenta a serpente, o inimigo da fase. Para derrotá-la é só chegar perto e atirar as bolas de fogo (FOTO 12). Após sua derrota você encontra mais uma arca que contém mais magias para a continuação da viagem em busca do grande Mago.

HR-D671M - DUAL-SYSTEM PAL-M/NTSC, EFEITOS ESPECIAIS E CÂMERA LENTA, LIMPADOR AUTOMÁTICO DE CABEÇA, PROGRAMAÇÃO COM DUPLA INDICAÇÃO, D.A. 4 HEAD.

Na tela do TV e do Controle Remoto, o resultado da mais alta tecnologia.

Você ouve e lê muita coisa sobre videocassete - novos recursos, lançamentos, sistemas inovadores, tudo incrível e fantástico, mas nada tão importante quanto ver o resultado na tela.

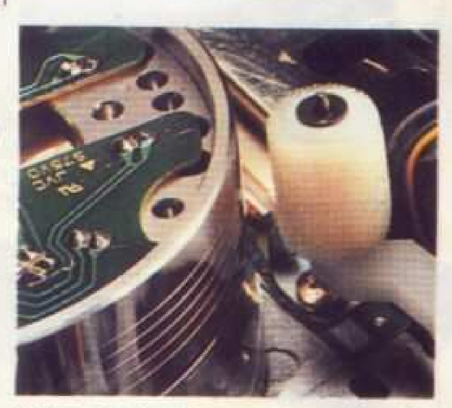
Na imagem nítida e real dos novos videocassetes JVC, você vê o resultado da precisão das 4 cabeças de corte ovalado com Double Azimuth, mesmo na reprodução com efeitos especiais. Para garantir sempre as melhores condições de funcionamento, um inovador sistema de Auto-Limpeza das cabeças é acionado automaticamente ao colocar ou retirar a fita do vídeo. Quando você opera um dos novos JVC, vê mais ainda - Seleção automática de sistema PAL-M/NTSC; reprodução e gravação iniciados através de mecanismo de resposta rápida - 1,3 segundos após o comando; localização automática de trechos determinados e de pontos gravados ou não; repetição automática de toda a fita ou de apenas um trecho selecionado; e possibilidade de até 8 programações dentro de 1 mês.

Além de conferir tudo isso na tela do TV, você pode programar e acompanhar as principais funções do vídeo através do Controle Remoto com mostrador de cristal líquido. Com ele, você comanda seu vídeo à distância, confortavelmente instalado, enquanto confere tudo de perto, na palma da mão.

Agora se você só acredita vendo, ligue para a Tecnovideo, peça um catálogo ou visite nosso show room para conhecer os novos vídeos JVC. Com Garantia de um ano e Assistência Técnica Autorizada para todo o Brasil.

JVC Tecnologia que salta aos olhos.





Cada vez que a fita é colocada ou retirada dos novos vídeos JVC, o sistema de Auto-Limpeza das cabeças é acionado.

HR-D651M - DESIGN AVANÇADO DE DIMENSÕES COMPACTAS, DUAL SYSTEM PAL-M/NTSC, DUAL - SCREEN PROGRAMMING, D.A. 4 HEAD, CÂMERA LENTA E EFEITOS ESPECIAIS, LIMPADOR AUTOMÁTICO DE CABEÇAS.



ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

TECNOVIDEO®

CENTRAL DE ATENDIMENTO: (011) 815-9144





FOTOS NORBERTO MARQUES

WHOMP'EM

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

TIPO: Aventura

O atual cacique da tribo Whomp está ficando velho. E deve ser substituído. O candidato, um pequeno guerreiro, deve enfrentar uma série de desafios e provar se é realmente digno de ocupar o posto. Primeiro, um árduo caminho nas montanhas, até chegar ao local dos desafios. Neste caminho acerte os cogumelos (foto 2). Eles dão corações (energia). Veja na foto 3.

Chegando, basta seguir o mapa (foto 4), escolhendo o desafio. Munido de uma lança, o pequeno índio conta ainda com outros truques: em cada fase, acertando determinados objetos, ele fica invisível ou ainda ganha vidas extras. Agora vamos às principais dicas do jogo.

Ice Ritual: Esta é a fase mais fácil do jogo, e é bom começar por aqui. Nenhuma dificuldade para terminar.

Fire Test: Acerte os inimigos. Você conseguirá vários itens, entre eles o símbolo da lança (foto 5), que o deixará mais poderoso. Para passar pelas pedras, seja preciso no pulo (foto 6). Na foto 7 você vê a poção que aumenta a sua energia. Derrote os inimigos para consegui-la. A principal dica desta fase, no entanto, é conseguir o coração grande, que recarrega toda a sua energia. Veja o local na foto 8. E, para vencer o inimigo (foto 9), espere ele se transformar, aperte o direcional para baixo e pule sobre sua cabeça.

Sacred Woods: Aqui, cuidado com os ursos. Para derrotá-los, pule sobre eles com o direcional para baixo acionado. O Mago da Floresta, o inimigo, é derrotado de maneira idêntica aos ursos. Deixe ele chegar bem perto do pequeno índio e então ataque (foto 10).

Magic Forest: Deixe esta fase para o fim, pois ela é uma das mais difíceis. Os elefantes, seu primeiro obstáculo, podem ser derrotados se o indiozinho ficar sob eles e acertar sua barriga. Acerte os caramujos (foto 11) para conseguir energia. E, para passar pelo lago, seja preciso no salto sobre as folhas (foto 12). Você já estará pronto para vencer os desafios e se tornar o novo cacique!

GARANTA AS CORES DAS SUAS IMAGENS

NTSC → PAL-M

NTSC → PAL-M

Descomplicados no manuseio, os transcoders Br 6200 (com fonte externa) e Br 6100 são leves, compactos e de fácil transporte.
Fiéis na transcodificação, eles asseguram as cores das suas imagens: na gravação, reprodução ou fazendo cópias. São ideais para sua câmera e para seu vídeo game.
Além disso, eles contam com a garantia da Tecnovideo e uma completa estrutura de apoio, incluindo o Serviço de Atendimento ao Cliente.
Ao adquirir um transcoder, não tenha dúvidas. Fique com o melhor.

Dúvidas ou informações? Consulte o nosso Serviço de Atendimento ao Cliente:
572-1135 (Grande São Paulo) ou
DDG (011) 800-1135 (demais localidades)

Fabricamos também: Placas de transcodificação para TV, vídeo ou telão e transcoders multissistemas para antenas parabólicas.
Conheça abaixo alguns outros transcoders de nossa linha.





G 2300
PAL-G, PAL-B, PAL-I → PAL-M
Não pode ser usado para cópias. Necessário ajustar o vertical da TV.



*** S 8000**
NTSC (Y/C) → PAL-M
PAL-M → NTSC
Entrada somente para S-VHS

*** 3240**
NTSC → PAL-M
PAL-M → NTSC



*** Br 8000**
NTSC → PAL-M
PAL-M → NTSC

PRODUTOS **TECNOVIDEO**®

1 ANO DE GARANTIA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA NOS PRINCIPAIS PONTOS DO BRASIL

* Para gravação do ar, é necessário um desvio no tuner.

REVENDEDORES

SÃO PAULO / CAPITAL
Tecnovideo (Sumaré) (011) 813-6300
Tecnovideo (Pedroso) (011) 814-0555
Tecnovideo (Potiguar) (011) 815-9144
Trescham (011) 222-5711
L. F. Queiroz (011) 37-8886
Unitrotec (011) 223-1899
Eletrônica Santana (011) 298-7066
Fotóptica (011) 212-6823
Eletrônica Santa Inês (011) 287-3058
Capital das Antenas (011) 228-7500
Audio Studio de Som (011) 887-2322
Coml. Eletr. Baag (011) 229-3880

SÃO PAULO / INTERIOR
Limeira - Vasconcelos (0194) 42-3624
S. José Campos - Service News (0123) 22-0100
Ribeirão Preto - Paulenson (016) 634-9655
Campinas - Marfe Video (0192) 42-4488
Santo André - Eletrônica Okida (011) 449-1309
Bauru - Eletrônica Azami (0142) 23-9551

OUTROS ESTADOS
Rio de Janeiro / RJ - L. F. Queiroz (021) 262-8197
Rio de Janeiro / RJ - World Video do Brasil (021) 325-8444
Rio de Janeiro / RJ - Hyper Sound (021) 252-7827
Rio de Janeiro / RJ - Casa do Transistor (021) 262-2489
Belo Horizonte / MG - Video Systems (031) 335-3222
Belo Horizonte / MG - Transistora Bengá (031) 281-8955
Brasília / DF - Vidnotec (061) 274-9880
Curitiba / PR - Eletrônica Osaka (041) 224-4207
Florianópolis / SC - Eletrônica Aero (0482) 44-8787
Joinville / SC - Hang Video (0474) 33-8453
Porto Alegre / RS - Vector Video (0512) 21-5489
Porto Alegre / RS - Hi-fi (0512) 21-3287
Porto Alegre / RS - Assistel (0512) 21-5195
Porto Alegre / RS - Video Game (0512) 24-3781
Fortaleza / CE - Satellite Center (085) 244-3154
Natal / RN - Heitz Eletrônica (084) 222-1829
Recife / PE - Univideo (081) 326-4843
Recife / PE - Cinfa (081) 241-4378
Salvador / BA - Video Hobby (071) 240-6488
São Luiz / MA - Video Eletrônica (098) 227-2151
Manaus / AM - Videotron (092) 233-7207

gou o
ystem® II.*



* Acompanha 1 joystick

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System. E o jogo
World já vem na memória!







FOTOS NORBERTO MARQUES

DUCK TALES

DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Você deve ajudar Tio Patinhas a encontrar cinco tesouros perdidos nos quatro cantos do mundo e até na Lua. Você pode escolher qual o local que Tio Patinhas deve visitar primeiro. A primeira dica é o superpulo, que o ajudará a atingir pontos mais altos: aperte o direcional para baixo e os botões **A** e **B** simultaneamente. Este pulo também é um eficiente golpe.

Amazonas: Na selva, enfrentando gorilas e serpentes, há uma passagem secreta para muitos diamantes. Desça no primeiro cipó e prossiga pelo alto da tela (foto 2). Para chegar ao inimigo, pule no local da foto 3 para aparecer a arca. Pronto, há um novo cipó. Para vencê-lo, espere ele pular. Assim que ele cair no chão acerte a bengala em sua cabeça (foto 4).

Transylvânia: De novo, mais um truque para chegar à Maga Patalógica. Veja a passagem secreta na foto 5. Para derrotá-la, espere ela ficar na forma normal para acertar sua cabeça (foto 6).

Afrikan Mines: Tio Patinhas deve voltar à Transylvânia e conseguir a chave, entrando no espelho (foto 7). De volta às minas, uma vida secreta dentro da arca (foto 8). Para vencer o inimigo desta fase, espere ele parar para dar uma bengalada em sua cabeça (foto 9).

The Himalaian: Nesta fase, o superpulo não funciona na neve: Tio Patinhas fica preso. O inimigo vai pular e causar uma avalanche. Desvie das bolas de neve e, logo em seguida, pule sobre ele (foto 10).

The Moon: Na Lua, o penúltimo tesouro. Tio Patinhas deve encontrar o controle remoto, que vai chamar seu amigo robô-pato. Ele quebra a parede que o levará ao final do estágio. Veja o local na foto 11. O inimigo é um rato: fique em um dos cantos da tela. Quando ele parar no meior, pule em sua cabeça e espere do outro lado. Faça isso até derrotá-lo. O inimigo final, Pato Drácula, você vê na foto 12: Para vencê-lo, espere o morceguinho estabilizar o vôo. Pule sobre ele e, em seguida, acerte Pato Drácula — no mesmo pulo. Repita isso e pronto. O último e maior tesouro já é do pato mais rico do mundo!

THE BATTLE OF OLIMPUS

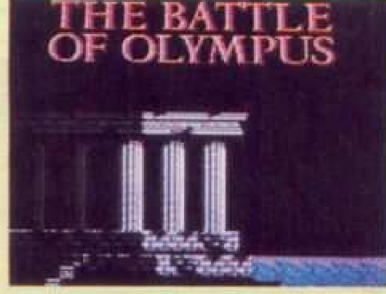
TIPO: Aventura

DIFICULDADE: •••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: ••••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★

The Battle of Olympus é um autêntico "role-playing game". Ou seja, você deve conseguir pistas durante o jogo que o ajudarão a atingir seu objetivo. Que, aliás, não é muito original: você deve ajudar a salvar Helene, a amada de Orpheu, o herói, que foi requisitada pelo Deus Hades para ser a Rainha de Tartarus. São oito cidades que devem ser visitadas até o objetivo final, que é a luta com Hades.

Nas cidades, entrar nas portas e conversar com os habitantes significa obter as pistas e informações necessárias para prosseguir jogando. Algumas vezes você encontrará inimigos, e neste caso deverá enfrentá-los. Outras vezes, os habitantes lhe darão códigos para pontos-chave do jogo.

Além de charadas que você deverá decifrar, muitas vezes não será possível "conversar" com os personagens. Mas, aí, é só usar de astúcia. Por exemplo, para falar com Zeus, basta se ajoelhar. Ele é um Deus, e os homens devem se curvar a seus pés!















SKATE OR DIE 2

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••••
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

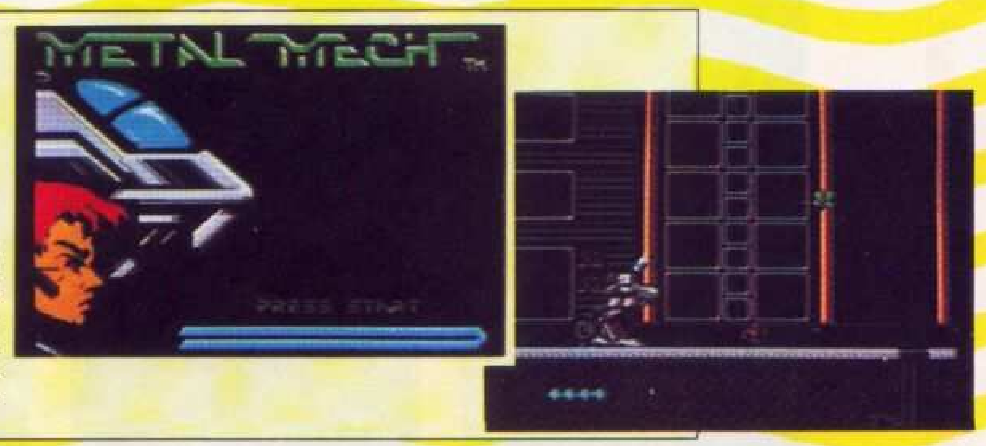
Na **VIDEOGAME** n.º 5, você aprendeu uma super passagem secreta para chegar ao final da fase, e também a estratégia para derrotar o último inimigo. Mas, na segunda fase, seu desafio será outro: você terá de guiar seu "skatista" através de lojas de um shopping center. Para conseguir passar por todas as lojas, há duas maneiras: a primeira é decorar sua ordem. A segunda é bem mais fácil. Basta dar uma olhadinha nesse mapa que **VIDEOGAME** preparou para você. Demais, não?

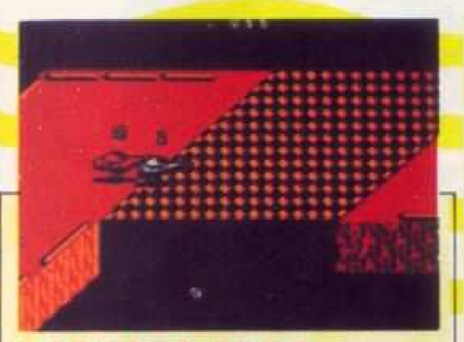
FOTOS: NORBERTO MARQUES

METAL MECH

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Também conhecido como Mechanoids, Metal Mech é uma aventura na qual você deve salvar a Terra dos terríveis invasores espaciais, que dominam os insetos e animais. Para derrotá-los você tanto pode contar com as pernas gigantes mecânicas ou sua arma de raios laser. Jogo de habilidade.





GALAXY 5000

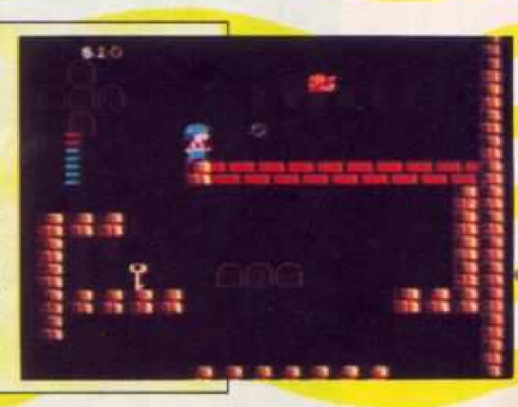
TIPO: Corrida Espacial
DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Galaxy 5000 é um fantástico circuito de corrida espacial interplanetária. As pistas estão localizadas em vários planetas do Sistema Solar, como Mercúrio, Marte, Vênus, Plutão e a Terra, entre outros. A cada mudança de planeta sua nave é trocada por outra de modelo diferente. A dica é usar os atalhos (as bolas vermelhas nas curvas das pistas) e sempre que possível pegar o dinheiro para os reparos na nave.

MILON'S SECRET CASTLE

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

A linda princesa é aprisionada pela bruxa. Sua missão é salvá-la. Para isto é preciso entrar no castelo secreto para encontrá-la no calabouço. A dica é pegar a chave mostrada na foto. Procure, também, prender os monstrinhos que a bruxa solta no castelo.





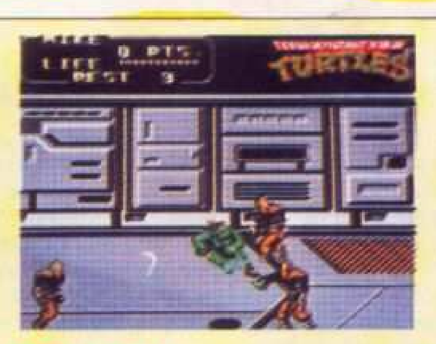
WORLD WRESTLING

TIPO: Luta Livre
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

World Wresting é o campeonato mundial de luta livre. Você escolhe seu lutador entre dez candidatos. São dez lutas para a conquista do título mundial. A dica é pular em cima do adversário para imobilizá-lo. Para isso, aperte o botão **B** e o direcional para um dos lados.



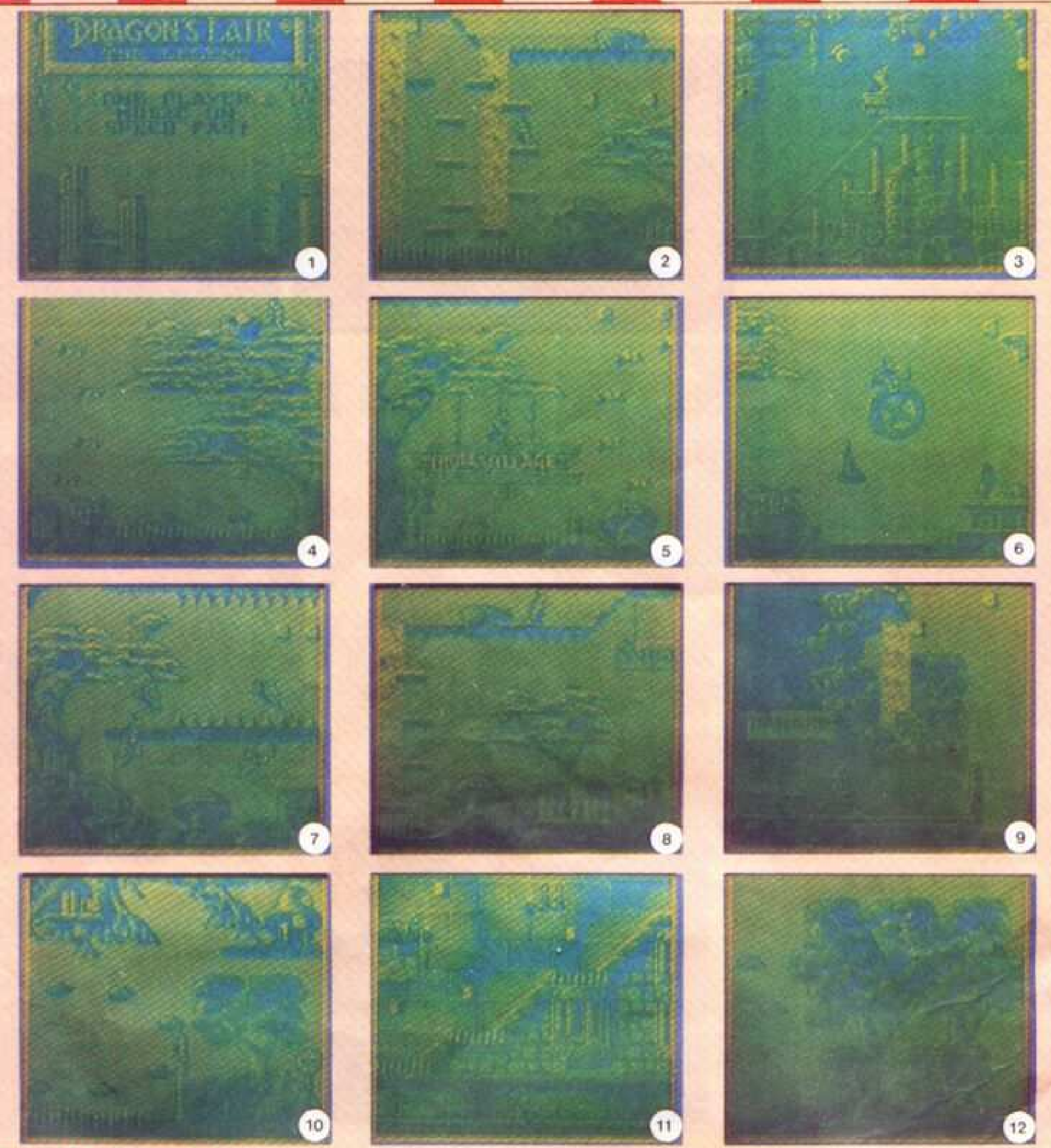




TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

TIPO: Luta Marcial
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Para começar o jogo em qualquer estágio e ainda com dez vidas, o truque é o seguinte: durante a tela de apresentação, que você vê aí do lado, entre a seqüência, **B**, **A B**, **A**, para cima, baixo, **B**, **A**, esquerda, direita, **B**, **A** e **START**. Aí, é só escolher a tartaruga preferida, o estágio e "detonar" com suas dez vidas — na tela, aparece a indicação "REST 9". Procure decorar a seqüência e digitá-la rapidamente, pois a tela de apresentação desaparece logo.



FOTOS NORBERTO MARQUES

DRAGON'S LAIR

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Dirk, o famoso cavaleiro medieval dos jogos Nintendo, PC e Amiga está de volta, desta vez em emocionante aventura para o Game Boy. A história é a mesma: Dafne, a princesa amada por Dirk, está presa em um castelo, guardado pelo terrível dragão. Lógico, Dirk deve usar de toda a sua astúcia para salvá-la. Apesar dos cenários simplificados, este game exigirá muito de seu poder de estrategista. Você pode ainda escolher a velocidade do jogo e desligar a música. Veja agora as principais dicas.

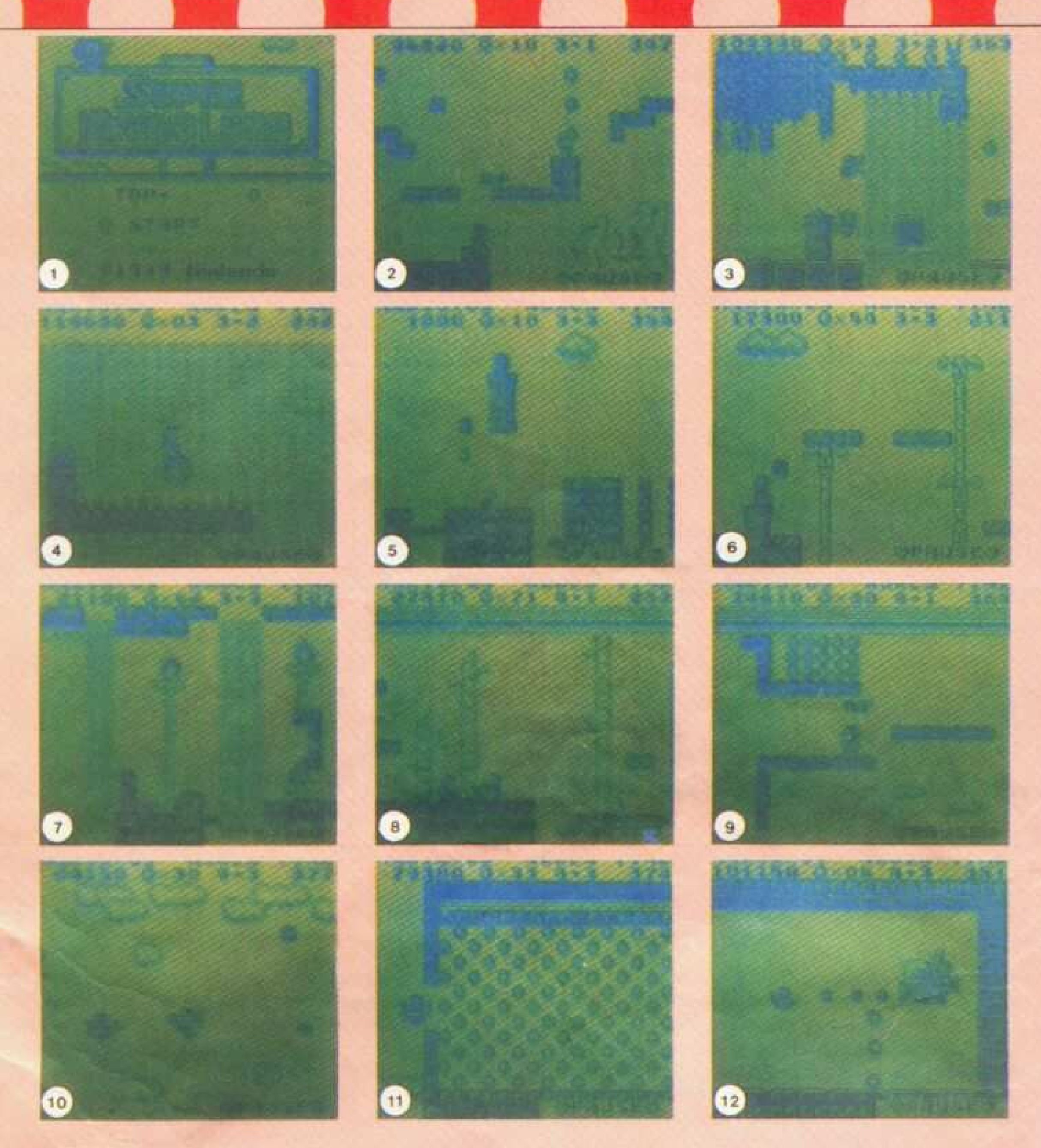
Logo no início, seguindo para a direita (foto 2), Dirk pode subir em um carrinho de minério (foto 3) que o levará até a Vila dos Trolls. Antes, porém, pegue o ovo do dragão em cima da árvore (foto 4). Do outro lado da vila, atenção para pular as plataformas da foto 5. O salto deve ser preciso.

Você deve encontrar Grant, um habitante Troll. Ele lhe dará um diamante que será muito útil mais adiante. Para isso, um grande obstáculo será a roda da foto 6. Pule sobre ela e, rapidamente, pule para o outro lado, sobre a esfinge. Sua próxima tarefa será montar nos pássaros-dinossauro para atingir a porta, como na foto 7. Pronto!

Mas a aventura está apenas começando. Dirk deve seguir agora pelo caminho de cima, como na foto 8. Ele pode pular sobre o rinoceronte, que é inofensivo. Dirk encontra então outro carrinho de minério (foto 9). Não dispense a carona! Ao passar pela caveira, você descobre a utilidade do diamante que Grant lhe entregou. Ele ficará preso no olho dela, permitindo sua passagem.

Agora Dirk está em uma floresta, que é o último desafio até o castelo. O caminho é pelas nuvens, até a árvore (foto 10). A bondosa mamãe-dragão aparecerá para buscar o ovo (lembra dele?) e, como recompensa, levará Dirk para a entrada correta do castelo.

Lá dentro, entretanto, o caminho é muito difícil. Muitos já se aventuraram, mas só um astuto cavaleiro como Dirk terá alguma chance de sucesso. Veja na foto 11 um "atalho" para escapar dos perigos! Dirk chega, finalmente, na árvore para enfrentar o dragão. E, infelizmente, não há dica: fique no centro dela e use toda a sua habilidade. Afinal, se você chegou até aqui...



SUPER MARIO LAND

TIPO: Aventura

DIFICULDADE: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★ ★ ★

O herói Mario continua sua aventura através do Reino dos Cogumelos. Em **VIDEOGAME** n.º 5, você ficou conhecendo as principais dicas e estratégias dos mundos 1 e 2. Vamos agora aos segredos dos dois últimos mundos.

Mundo 3 — Rochas

Estágio 1: Aqui, Mario encontra uma vida extra escondida nas pedras, no local da foto 2. Pegá-la é fácil: dê uma cabeçada no bloco e corra em sua direção para ela não cair no buraco.

Estágio 2: Muito cuidado com as aranhas. Seja preciso e pule sobre elas (foto 3). Mais à frente, para passar a cachoeira pule nas pedras: elas o levarão ao outro lado são e salvo (foto 4).

Estágio 3: Entre no cano da foto 5. Lá estão 160 moedas — lembre-se, cada cem significa uma vida extra. Para subir no alto do Totem, veja o bloco secreto na foto 6. E, para derrotar o inimigo deste mundo, espere a chance para passar por cima dele e pegar a machadinha do outro lado. Veja na foto 7.

Mundo 4 — Japão

Estágio 1: As aparências enganam. Pode parecer fácil, mas os pequenos orientais ressuscitam rapidamente e vêm na sua captura, como indica a foto 8. Cuidado com eles!

Estágio 2: A dificuldade aumenta. Neste estágio há uma vida escondida, e a foto 9 mostra a sua localização.

Estágio 3: Mario participa agora de um verdadeiro combate aéreo. Em seu superavião (foto 10) ele segue em busca do último inimigo. Para ajudá-lo, na foto 11 você vê o local exato de uma passagem secreta. Mario recolhe muitas moedas que lhe dão mais uma vida. É uma chance a mais no combate final, que está por vir.

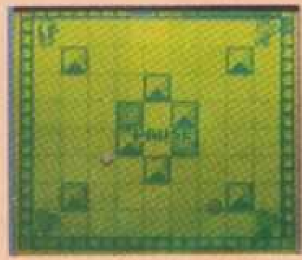
Inimigo final: O combate aéreo continua. Para vencer este inimigo, Mario deve acertar seu avião. Não será fácil, mas com um pouco de treino você chega lá. E ajuda o herói Mario a salvar Dayse.

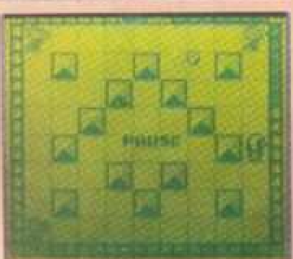
SNOOPY — MAGIC SHOW

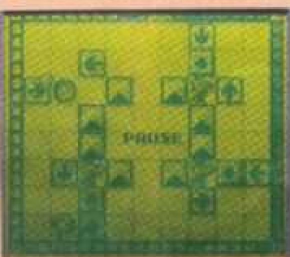
TIPO: Raciocínio
DIFICULDADE: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

O cachorro mais conhecido das tiras de quadrinhos e desenhos animados, Snoopy, está neste jogo do Game Boy. Você deve ajudá-lo a fugir das bolas que o perseguem por vários labirintos. Para encontrar a saída, Snoopy deve pegar todos os Woodstock, o canário amigo de Snoopy. A dica importante do jogo são as setas que indicam a direção correta a ser tomada. Procure sempre se orientar por estas setas que aparecem em todos os labirintos das fases do jogo.







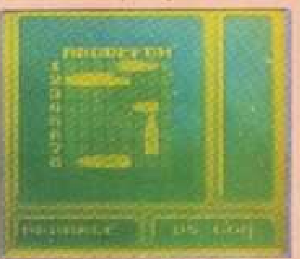


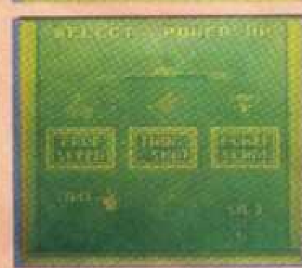
RADARMISSION

TIPO: Raciocínio
DIFICULDADE: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Radar Mission é o conhecido jogo de Batalha Naval, e pode ser jogado por duas pessoas. Você deve posicionar a esquadra naval de maneira que dificulte o máximo possível a sua localização pelo adversário. Ele não pode acertar seus navios e submarinos. Na sua vez de atirar, você deve tentar localizar a esquadra inimiga. A dica da partida é que para cada tiro perto de um navio da esquadra inimiga ouve-se um BIP. Tome muito cuidado com o hidroavião inimigo, que é muito difícil de ser atingido, já que muda constantemente de posição.









FOTOS NORBERTO MARQUES

MARU'S MISSION

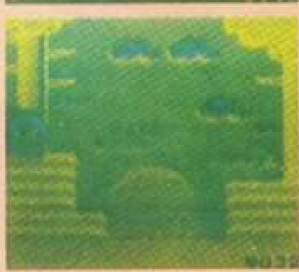
TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★

O malvado Insector sequestrou Cori, a namorada do herói Maru, e você deve ajudá-lo na aventura de resgate. E os perigos não serão poucos: Maru será atacado por legiões de assassinos comandados pelo vilão. Para enfrentá-los, você pode dar saltos e disparar uma arma. Cada inimigo derrotado significa carga extra no seu medidor de energia. Procure pegar a "alma" desses inimigos assim que derrotá-los. Eyeclop, seu primeiro inimigo, é derrotado facilmente com tiros — desde que você chegue nele com sua energia carregada.





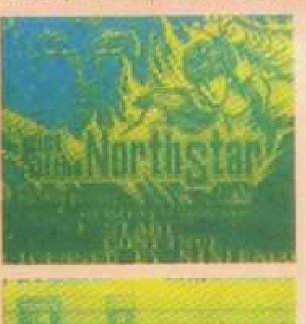




FIST OF THE NORTHSTAR

TIPO: Luta
DIFICULDADE: ●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Fist of The Northstar é um campeonato de artes marciais. E, para demonstrar toda a sua habilidade, paciência e precisão de movimentos, você pode escolher um dentre os onze maiores mestres de todos os tempos. São eles: Kenshiro, Heart, Shin, Jagi, Uygur, Souther, Raoh, Falco, Han, Hyou e Kaioh. Eles possuem características diferentes, e isso será determinante na hora da luta. A voadora é um golpe eficiente: aperte o direcional para cima junto com o botão **A**. Este game pode ser disputado por dois jogadores.









WAR GAME

FAÇA JÁ SUA INSCRIÇÃO

®

1.º CAMPEONATO

BRASILEIRO DE VIDEO GAME



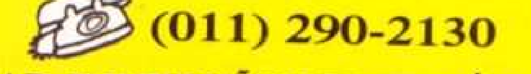
Na War Game
você encontra
as melhores fitas
de Video Games!!!

ATENÇÃO

Vendas p/ todo o Brasil via SEDEX

Preços especiais p/ locadoras
e distribuidoras.

R. Maria Custódia, 168 - Sta. Terezinha
Trav. Eng. Caetano Álvares c/ Cons. Moreira
de Barros)
CEP 02460 - Santana



WAR DIVERSÕES ELETRÔNICAS

R. D. Martinha, 345
em frente a War Game.

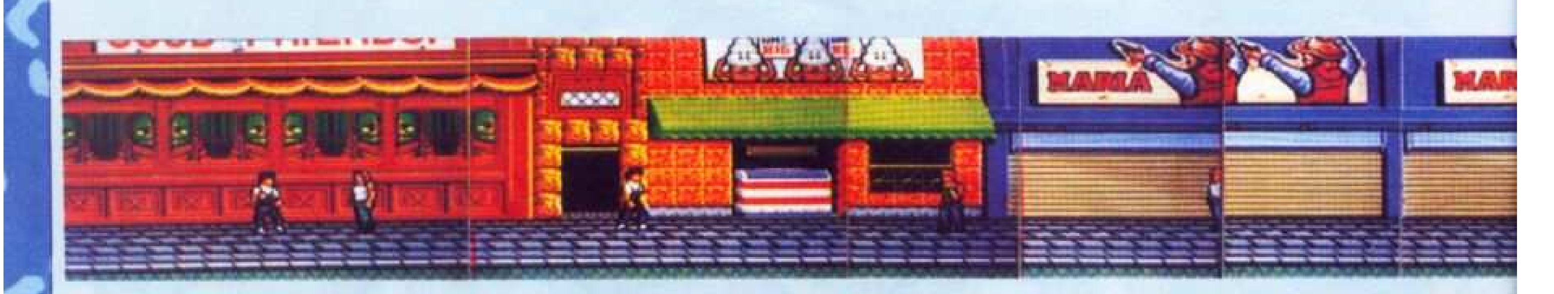


VIGILANTE

TIPO: Luta Marcial
DIFICULDADE: ●●●
GRÁFICOS: ●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Os Rogues, a mais perigosa "gang" da cidade, raptaram a namorada de Vigilante, Maria. E, só para variar um pouquinho, você deve enfrentar os vilões em cinco fases — e vencê-los — para ajudar o herói a reaver sua amada. Para facilitar a tarefa, você pode escolher o estágio por onde começar. Primeiro aperte a diagonal superior esquerda no direcional. Mantenha pressionada e aperte os botões **1** e **2** durante a tela de apresentação. Pronto, é só começar a luta. As três fases mais difíceis você pode acompanhar no mapa. E, em todas as fases, as estratégias para vencer os inimigos. Confira!





1ª fase: Aqui começa a sua luta. Rasteiras e voadoras são golpes bastante eficientes contra os membros da "gang".
Para derrotar Harly Hog, seu primeiro inimigo, é só ficar agachado, dando seguidos socos. Primeiro derrote o capanga que aparece à frente dele.

2ª fase: Sua luta prossegue. Alguns inimigos pularão dos carros e caminhões para atacá-lo. Voadoras serão eficientes.
Para vencer Mad Dog, seu inimigo nesta fase, é melhor usar o "nunchuck". Mas, se você estiver sem ele, não se desespere: espere que ele salte sobre você e então o atinja com rápidos chutes no rosto (botão **2**).





3ª fase: Tome cuidado com os inimigos que atacam de motocicleta. O único jeito de vencê-los será com voadora, como você vê aí na foto. Macehead the Horrible, o "boss" desta fase, não pode ser vencido se você usar o "nunchuck". A estratégia é a seguinte: primeiro desvie da engrenagem de ferro agachando. A seguir, acerte dois socos em sua barriga e um soco em seu rosto, assim sucessivamente, até ele ser derrotado.



GOLPES



Voadora: Este é um golpe importante. Mantenha a diagonal pressionada para o lado desejado e aperte os botões **1** e **2** simultaneamente.



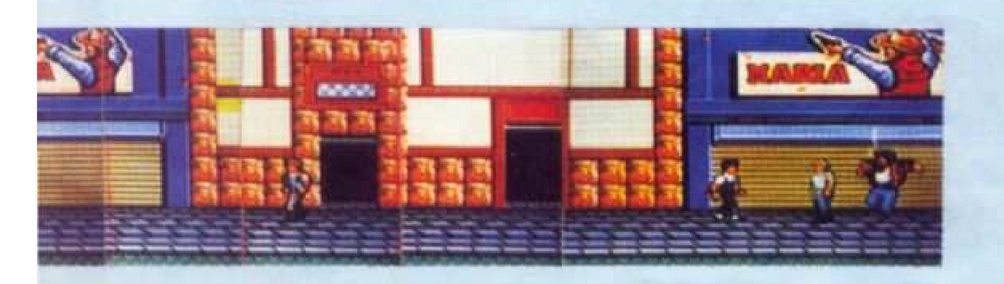
Rasteira: Direcional para baixo junto com o botão **2**.

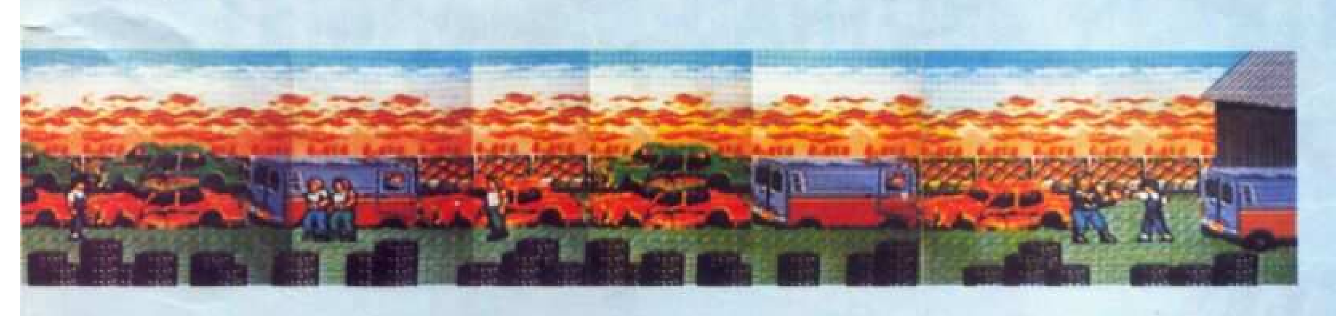


Soco agachado: Direcional para baixo junto com o botão **1**.



Nunchuck: Esta é a única arma do jogo. Use-a com o botão **1**.







4ª fase: Os inimigos continuam atacando, desta vez em grupo. Não dispense o "nunchuck" nesta fase. Iron Brian, o chefão, vai aparecer em uma plataforma. Primeiro desvie das dinamites que ele atira, pulando em seguida e acertando-o com três voadoras. Quando ele descer da plataforma, seja paciente. Espere que ele ataque, e use socos para imobilizá-lo. Em seguida, afaste-se rapidamente. Repita essa operação até vencê-lo.



SISTEMA SEGA MASTER SYSTEM

VIGILANTE

FOTOS: NORBERTO MARQUES

5.º fase: Entre andaimes e prédios, sua luta para salvar Maria está chegando ao final. Voadoras são eficientes, mas não dispense o "nunchuck".

Giant Desiant só pode ser derrotado a golpes de "nunchuck". Quando ele se aproximar, você deve ser rápido e atingi-lo. Isso o imobiliza por um momento. Afaste-se e repita a operação até a vitória final.







ESPORTES

GREAT BASKET

TIPO: Basquete
DIFICULDADE: ••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

O Campeonato Mundial de basquete está começando. As oito melhores seleções do mundo estão em quadra, dentre elas o Brasil. As partidas são disputadas em dois tempos de 3 minutos e, em caso de empate há uma prorrogação de 90 segundos. Cuidado com as equipes escolhidas, pois cada uma tem característica própria tanto na velocidade como nos arremessos. Comandos: **botão 1 — arremessos e saltos; botão 2 — passes e arremessos laterais.**







SUPER MONACO GP

TIPO: Automobilismo
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Super Mônaco GP é o Campeonato Mundial de Fórmula 1. Você disputa este campeonato nas principais pistas do mundo, casos de Monza e Silverstone. A dica é você escolher o equipamento adequado para o seu carro: motor V12, pneus macios, pouca asa e sete marchas. Comandos: **botão 1 para acelerar e botão 2 para brecar.**

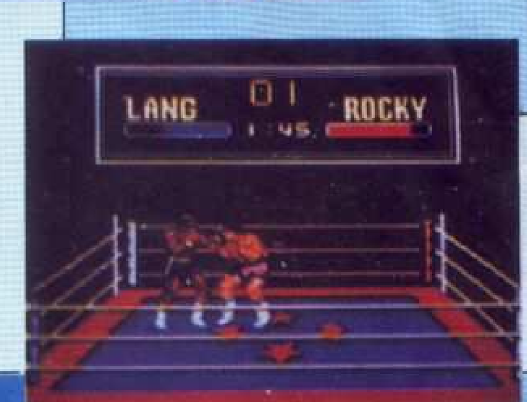


ROCKY

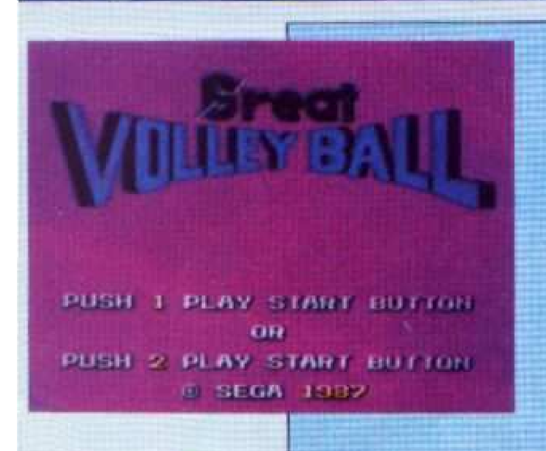
TIPO: Boxe
DIFICULDADE: ••••
GRÁFICOS: ••••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

Neste jogo você se torna o grande boxeador Rocky Balboa e enfrenta seus três principais inimigos: Apollo, o Doutrinador; Cruber Lang e Ivan Drago. Antes de cada combate há um treino específico. É bom você marcar um número de pontos elevado nestes treinos, pois no caso da luta contra Ivan Drago você deve fazer 85 pontos no primeiro treino e 85 pontos no terceiro. Comandos: **botão 1 para esquivar; botão 2 para socos.**





GREAT VOLLEY

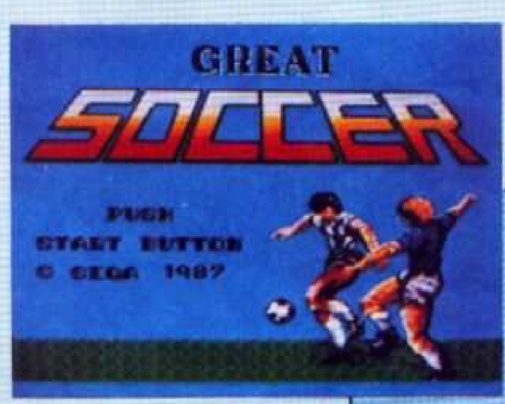


TIPO: Vôlei
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

A fase final do Mundial de Vôlei está começando com as oito melhores seleções do mundo, reunindo a União Soviética, Estados Unidos e Brasil, entre outras. As partidas serão disputadas numa melhor de três "sets" de 15 pontos cada um. Você pode escolher as características de sua equipe. Neste jogo você joga sozinho ou com um amigo. Comandos: **botão 1 — pulo e bloqueio; botão 2 — saque, recepção, passe e cortada.**









SUPER FUTEBOL

TIPO: Futebol
DIFICULDADE: ••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: •••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

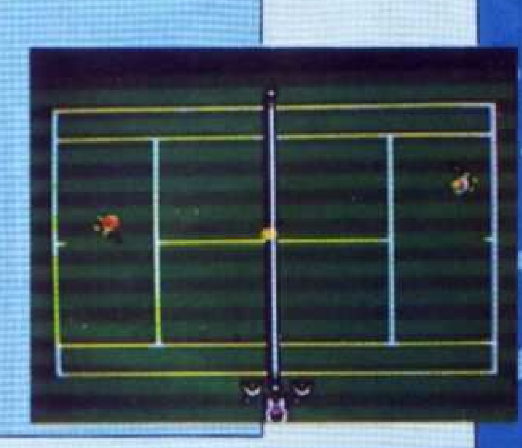
As oitavas-de-final da Copa do Mundo começam reunindo as seleções da Alemanha, Argentina, Brasil, Estados Unidos, França, Inglaterra, Itália e Japão. Estas seleções tanto podem disputar partidas inteiras ou apenas as disputas de penalidades máximas. Preste atenção nas seleções escolhidas pois há um trecho de seu hino. Comandos: **Direcional — movimentação de jogadores; botão 1 — chutes; botão 2 — passes e cruzamentos.**

TENNIS ACE



TIPO: Tênis
DIFICULDADE: •••
GRÁFICOS: •••
MÚSICA/EFEITOS: ••
CLASSIFICAÇÃO: ★ ★ ★

No circuito mundial de tênis, no "Grand Slam", você disputa partidas emocionantes escolhendo entre os cinco melhores tenistas da atualidade, tanto no feminino como no masculino. Como nas partidas reais, a dica é você saber a hora certa de subir à rede. Este jogo pode ser jogado por duas pessoas. Comandos: **botão 1 e 2 — movimentos da bola, como saque, rebatida, voleio e "smash".**









FOTOS NORBERTO MARQUES

SONIC THE HEDGEHOG

TIPO: Aventura
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Sonic, que você já conhece desde a **VIDEOGAME** 5, é o mais rápido porco-espinho do mundo. Naquela reportagem foram mostradas todas as seis fases deste sensacional game, além de toda a movimentação deste simpático personagem. Agora você vai conhecer as principais dicas. Esta versão é a que deverá ser lançada no Brasil pela Tec Toy, já com algumas modificações em duas fases. Isto porque o modelo apresentado na edição anterior ainda era um protótipo.

Sonic deve expulsar o malígno Dr. Ivo Robotnik, que transformou todos os animais do planeta em terríveis robôs. Ele pode libertar os bichos simplesmente pulando sobre os robôs, usando o Super Spin Attack (botões **A**, **B** ou **C**). Durante o jogo, ele pode recolher anéis. E, aí, um truque: toda vez que a quantidade de anéis passar de 60, aparecerá uma argola no final da fase. Passe devagar pela plaquinha e entre nessa argola. Sonic sairá em um estágio especial, e pode conseguir uma esmeralda. Seu objetivo será conseguir seis esmeraldas, pois do contrário Dr. Ivo Robotnik não será vencido, e a mensagem Try Again aparecerá no final. E, à medida em que Sonic vai cumprindo estes estágios especiais, vai ganhando **CONTINUES** (a cada 5.000 pontos) e também vidas extras (a cada 10.000 pontos).

Segredo!

Você pode também escolher fase. Durante a apresentação, aperte no direcional a seqüência para cima, baixo, esquerda e direita até ouvir um som característico. Aperte, então, **A** e **START** simultaneamente. Aí é só escolher o estágio.



1 — Green Hill Zone

No ato 2, Sonic pode conseguir supervelocidade. Ela é suficiente para que Sonic consiga uma vida extra, logo acima do Looping. Basta cair no local do trapézio e seguir para a direita e, depois, voltar para pegá-la. Mas há outro truque: logo após o computador com as botinhas, a parede pode ser quebrada e Sonic pode atingir o outro lado. Mais computadores e anéis para a coleção! A vida pode ser conseguida com uma mola de pulo, escondida no local da foto.

No ato 3, existem dois jeitos de pegar a vida sobre o looping: o mais fácil é seguir por cima, sem passar pelo tubo de velocidade. Depois de pular na mola, siga pelos blocos. O único que estiver parado cairá exatamente sobre a vida. O outro jeito é usando a Supervelocidade: ela está escondida na palmeira antes do tubo de velocidade. Entre nele superveloz, espere ser rebatido pela mola e pule em seguida. Sonic cairá sobre o Looping, junto da vida extra!

Inimigo: Para derrotar Dr. Ivo Robotnik pela primeira vez, Sonic deve acertar a nave oito vezes. Suba na plataforma da direita. Quando a nave aparecer, já pode ser acertada duas vezes. A seguir, abrigue-se sob a plataforma, espere a bola passar, acerte a nave e corra rápido para a outra plataforma, abrigando-se sob ela. Repita esta operação até destruir a nave!







2 — Marble Zone

No ato 1, logo no início, Sonic pode recolher mais anéis. Basta descer junto com o terreno. Mais adiante, no local da foto, há uma passagem secreta, por trás da parede. Sonic ganha uma vida e mais anéis.

Para cruzar a lava, empurre os blocos verdes e pegue "carona" sobre eles. E, no local da foto, no ato 2, Sonic pode passar por trás da parede e ganhar mais uma vida! No ato 3, um atalho: veja na foto. E, mais uma parede com fundo falso. Sonic ganha mais uma vida e ainda pode cortar mais caminho. Na saída, siga para a esquerda.

Inimigo: Sonic deve estar sobre a plataforma da esquerda e acertar Dr. Robotnik logo que ele aparecer. Depois, é só alternar as plataformas: ele vai jogar fogo em uma delas. Pule para a outra, acerte-o e volte. Faça isso oito vezes.













3 — Spring Yard Zone

Esta é a "antiga" Sparkling Zone. Em todos os atos desta fase, Sonic pode encontrar moedas atrás das paredes. Algumas podem ser vistas normalmente, outras estão realmente escondidas. Uma dica é deixar o direcional sempre acionado quando Sonic cair junto às paredes. Como no ato 2, que você vê na foto, Sonic ganha uma vida. Há outra entrada no ato 3!

Inimigo: O velho e conhecido Dr. Robotnik ataca novamente. Sua nave está equipada com um espeto. Ele vai retirar as pedras. No início, fique nos cantos para que ele não retire as pedras do meio, e aproveite para acertá-lo. Oito vezes bastam.



4 — Labirinth Zone

Nos três atos desta fase, Sonic deve encontrar o caminho certo. Não será difícil, pois os caminhos são quase óbvios. Cuidado: o labirinto vai encher d'água. Sonic não pode ficar sem respirar muito tempo. Quando a música mudar, ele deve ou sair da água ou encontrar as bolhinhas. No ato 3, veja na foto um atalho. Cuidado ainda com a correnteza. Para se soltar dos pilares use o botão de pulo.

Inimigo: Desta vez, quando acertado uma vez, ele vai bater em retirada. Siga o labirinto acima e Sonic encontra a saída.









SONIC





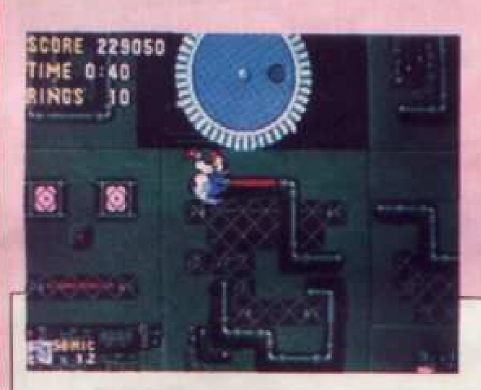
FOTOS NORBERTO MARQUES

5 — Starlight Zone

Como em uma montanha russa gigante, Sonic prossegue sua busca ao Dr. Ivo Robotnik, libertando animais no caminho. Esta é uma das fases mais fáceis do jogo. A vida no ato 1 está na cara, é só pegar. No ato 3, quando chegar na "gangorra" da foto, pule pela esquerda e entre no local indicado.

Inimigo: Nas gangorras, Sonic pode utilizar o impulso das estrelas lançadas pelo Dr. Robotnik para pular e acertá-lo, ou ainda, devolver as próprias estrelas, acertando-o oito vezes. O importante é não ficar embaixo dele para não ser atingido.





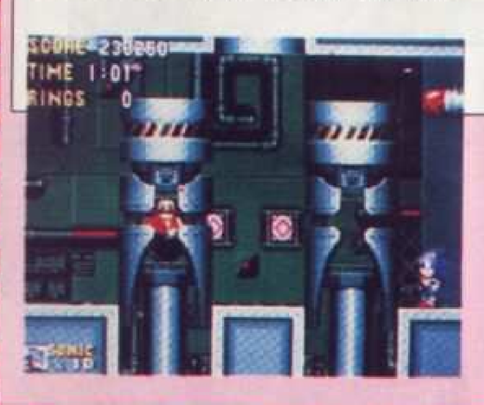


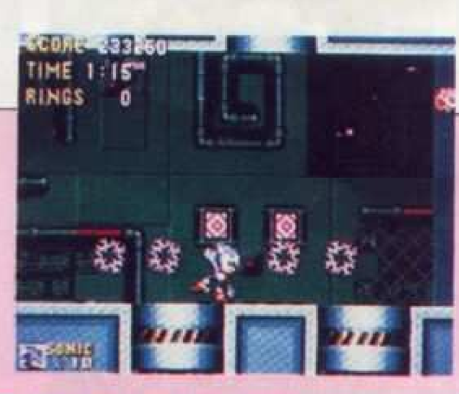


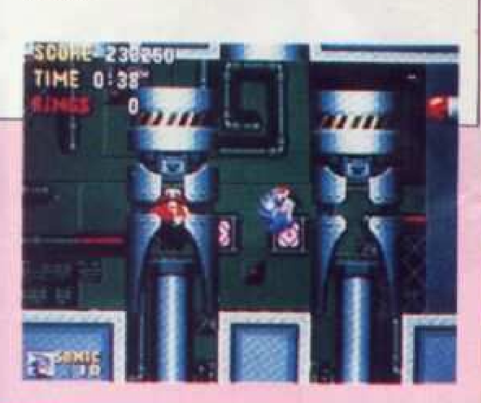
6 — Scrap Brain Zone

Outra fase modificada. Na primeira versão, ela se chamava Clock Work Zone. Sonic está a um passo do esconderijo de Dr. Robotnik. E deve enfrentar muitos perigos até encontrá-lo. Serras elétricas e estrelas gigantes tentarão impedi-lo de encontrar seu inimigo. E, finalmente, quando você o encontra, ele tentará liquidá-lo, pulando sobre um pino e jogando Sonic em um labirinto. Novamente, você deve ajudá-lo a encontrar a saída.

Inimigo: Aqui, o confronto final com Dr. Robotnik. Para não ser atingido pelos pistões gigantes, fique no canto direito da tela. Dr. Robotnik aparecerá dentro de um deles. E é justamente este que Sonic deve atingir oito vezes. Quando os pistões estiverem no alto, observe os raios. Fique no meio daqueles que estiverem mais separados para não ser atingido. Em seguida, observe quais pistões vão atacar e posicione-se para acertar aquele em que Dr. Robotnik estiver. Você terá que adivinhar em qual pistão Dr. Robotnik vai aparecer, pois não há uma seqüência correta. Mas, aprendendo a escapar dos ataques, a tarefa fica bem mais fácil. É só treinar.







LÁ FORA

Conheça esse recém lançado jogo nos EUA

BATMAN™
PUSH START BUTTON
©1991 SUNSOFT
BATMAN and all related characters, slogans and indicia are trademarks of DC Comics Inc. All Rights Reserved ©1989
Licensed by Sega Enterprises Ltd.

BATMAN

DIFICULDADE: ●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●●
TIPO: Aventura — CLASSIFICAÇÃO: ★★★★★

Batman é um empolgante game de ação, com gráficos brilhantes e música vibrante. Infelizmente, o cartucho ainda não pode ser lançado por aqui. Isso porque a DC Comics, que detém os direitos do personagem, não liberou sua vinda para o Brasil. Enquanto isso não acontece, você pode ir curtindo os melhores momentos do jogo, que segue fielmente a história do filme estrelado por Michael Keaton e Jack Nicholson.



Nas duas primeiras fases, Batman luta nas ruas de Gotham City e na indústria química AXE, em busca do vilão Jack Napier. Seu objetivo será justamente derrubá-lo em um tanque de ácido. Napier não morrerá. Desta queda é que resulta sua transformação em Coringa.

Na terceira e na quarta fases, Batman já se vê às voltas com o famigerado Coringa. Lembra daquela cena em que os capangas invadem o museu e "pixam" todos os quadros? É justamente aí que Batman deve impedir o seqüestro da fotógrafa Vick Vale.

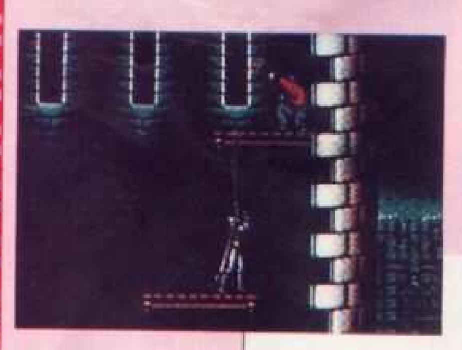


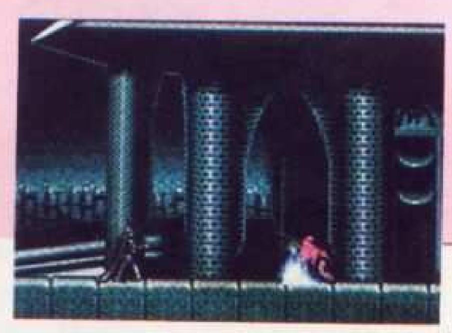




Na quinta fase, Batman está em ação com o seu totalmente remodelado Batmóvel. E, na sexta, ele faz um ataque surpresa ao desfile promovido pelo vilão com sua Bat-asa. No filme, Batman é derrotado. Mas, aqui, isso não pode acontecer, não é mesmo?







A sétima e última fase é a mais empolgante do game. Batman está na Catedral de Gotham, já na perseguição final ao bandido. Ele deve atingir o topo para o último confronto, não sem antes muita ação. Ele coloca em uso muitos de seus apetrechos, inclusive um fantástico cabo de aço disparado por pistola, usado para se atingir plataformas mais altas. Na luta contra Coringa, o que vale é a habilidade e astúcia do homem-morcego. Afinal, o final do jogo deve ser igual ao do filme, senão não tem a mínima graça.

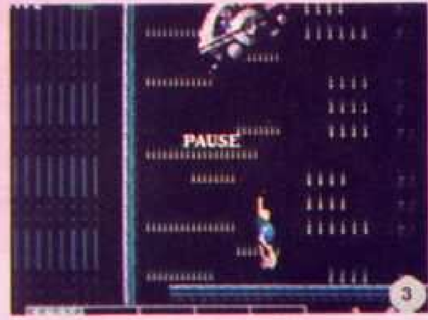




1



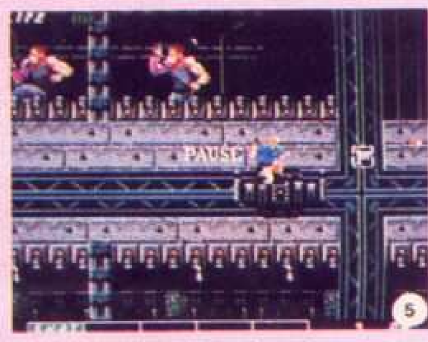
2



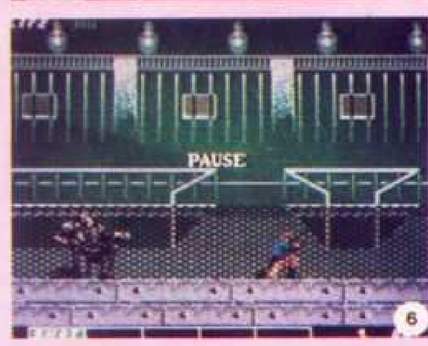
3



4



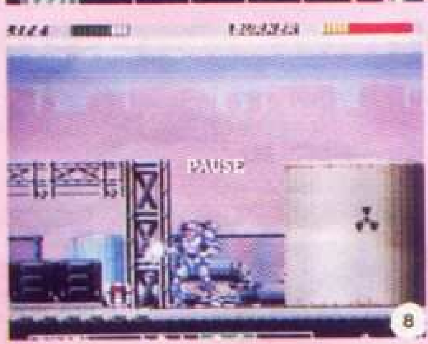
5



6



7



8



9



10



11



12

ESWAT

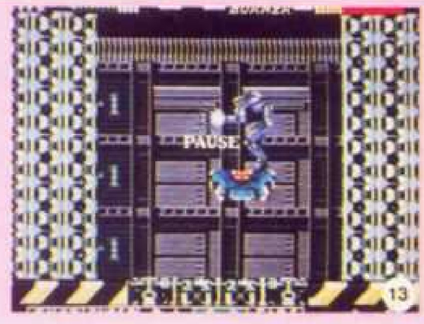
DIFICULDADE: ●●●●●
GRÁFICOS: ●●●●●
MÚSICA/EFEITOS: ●●●●
TIPO: Luta CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

ESWAT é a força policial mais eficiente dos Estados Unidos, contando com policiais cibernéticos ao melhor estilo Robocop. EYE é uma organização terrorista que planeja conquistar o mundo. Para tentar frustrar os planos da EYE, o melhor policial foi designado. E você deve ajudá-lo, enfrentando os chefes terroristas em oito emocionantes combates. Os comandos são estes: o botão **A** seleciona as armas recolhidas no caminho (só quando seu policial já estiver na forma de robô); o botão **B** atira e o botão **C** faz o policial saltar. Quando robô, apertar duas vezes o **C** faz com que ele voe. O direcional movimenta o policial pela tela. **B** e para cima dispara tiros para cima, e para baixo o policial se agacha — ele escapa de muitos inimigos agachando. No caminho, **Up** aumenta a energia, **M** (azul) enche totalmente a energia, **M** (vermelho) aumenta o poder de fogo (**burner**).

1.ª fase: Na cidade, à noite, cuidado com inimigos que atacam escorregando. Salte para escapar (foto 2). O inimigo não perdoará e atacará de helicóptero. Para vencê-lo, basta ficar no local certo e acertá-lo, atirando para cima (foto 3). Quando ele descer, agache e atire como na foto 4. Acerte o vidro do helicóptero.

2.ª fase: Seu policial pode contar com uma vida extra. Suba na primeira canaleta, conte quatro andares e entre para a direita. Veja o símbolo "1 Up" na foto 5. A saída é pelo último andar (o de cima). Para vencer os robôs inimigos, um truque: no local da foto 6, passe para o lado de trás da cerca (para cima e **C**). Agora, os robôs não agacham mais. Aproveite para agachar e acertá-los sempre (foto 7).

3.ª fase: Seu policial já se transformou em robô. Você pode ganhar uma vida e um míssel derrotando inimigos no começo da fase. Não deixe de pegar a Super Metralhadora (foto 8). É a arma mais importante. Mais adiante, há o "Fire": destrua



13



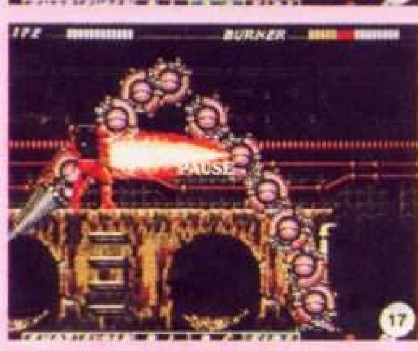
14



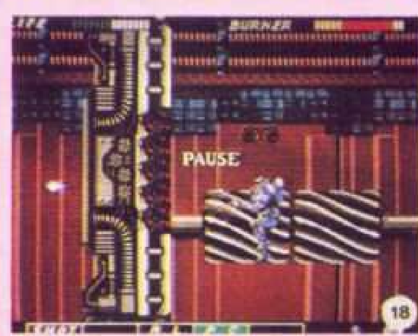
15



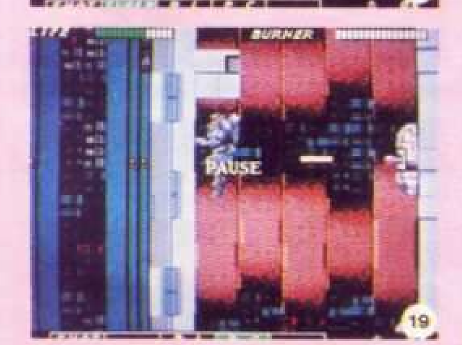
16



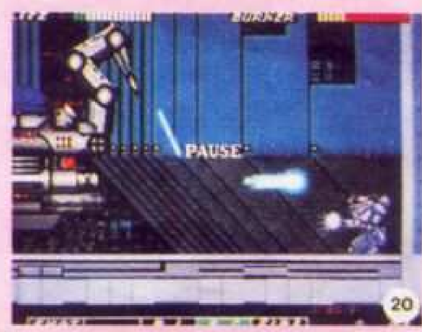
17



18



19



20



21



22



23


24

FOTOS NORBERTO MARQUES

o robô para pegá-la (foto 9). É a arma mais poderosa, mas só pode ser usada uma vez. Para derrotar o inimigo, seu robô deve voar, ficando na posição da foto 10. Ele não será atingido. Aí, é só usar o míssel.

4ª fase: Prossiga usando a arma "Super". No local da foto 11, fique no canto direito da tela, pulando sempre. Será mais fácil escapar da gosma. Para derrotar o inimigo, primeiro fique na posição da foto 12 e acerte o ponto amarelo superior três vezes, com "PC". Use então o "RL" para destruir o ponto amarelo inferior. Ele ainda vai resistir: desça e atire com "PC": mais um tiro basta.

5ª fase: Contra os três guardas do início, use "PC". Prossiga com a metralhadora (Super). A única dica desta fase é decorar de onde vêm os inimigos, senão não dará tempo de derrotá-los. Antes de enfrentar o chefão, suba na plataforma indicada na foto 13. Você ganha poder de vôo infinito. Contra o inimigo, use a arma "PC". Primeiro, fique na posição da foto 14, atirando sempre. Quando ele se movimentar, corra em sua direção, acertando sempre.

6ª fase: No esgoto, cuidado com as gosmas que surgem do chão. A da foto 15, por exemplo, acaba com a sua energia. Destrua-a antes. Fique agachado usando "Super", como na foto 16. Quando ele subir, vá atrás dele e use o "Fire". É o único jeito (foto 17).

7ª fase: Logo de cara, um grande inimigo (foto 18). Para vencê-lo, use o tiro "PC", salte e atire nos pontos iluminados. Há uma vida no local da foto 19, bem onde está o policial. Suba pelo último corredor. Mais adiante, não erre a porta: a primeira, à direita, é uma armadilha. A correta está um andar acima. E, para vencer o chefão, agache para escapar dos seus tiros (foto 20) e acerte o ponto vermelho com o "PC". Ele muda de forma. Aí, use "Super" ou "PC" e atire sempre, no ponto amarelo. Cuidado, ele não pode encostar em seu policial e, para escapar, só na habilidade (foto 21).

8ª fase: Sua missão está chegando ao final. No elevador só a arma "RL" é eficiente (foto 22). E, o seu grande inimigo é uma réplica do robô ESWAT. Para derrotá-lo, use "Super" ou "PC". Ele se esconde, mas os tiros indicarão onde ele vai aparecer. Desvie e para salvar a terra acerte-o logo que ele entrar na tela (fotos 23 e 24).

SISTEMA ATARI

GALAXIAN

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Galaxian é mais um jogo de batalha espacial. Sua nave deve derrotar os inimigos que atacam em bloco. Muito cuidado, pois eles se transformam em pássaros que lançam bombas na sua nave. Procure jogar pelos cantos da tela.

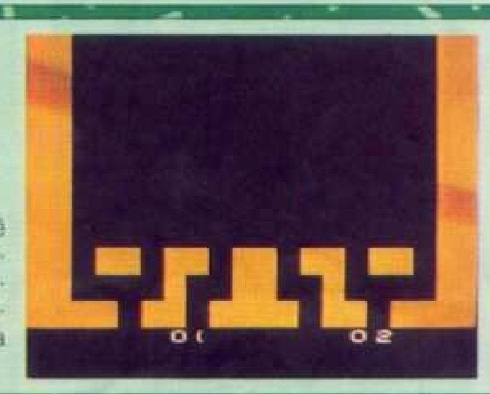


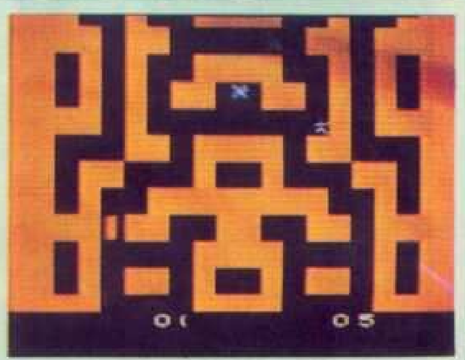


ENTOBED

CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Entobed é um enorme labirinto, e você deve encontrar a saída antes que a bomba o pegue. Cuidado para não pegar o caminho errado, pois você perde muito tempo. A dica é sair pela esquerda e ir para o centro do labirinto.



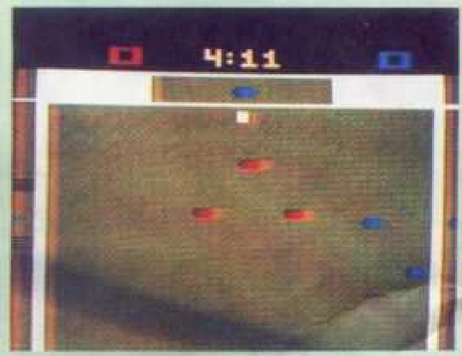


PELE'S SOCCER

CLASSIFICAÇÃO: ★★

Chegou a hora da decisão do campeonato de futebol. A partida é das mais acirradas possíveis. Durante 15 minutos, sua habilidade para driblar os adversários e marcar gols será testada. Procure jogar pelas pontas, exatamente como a nossa seleção...

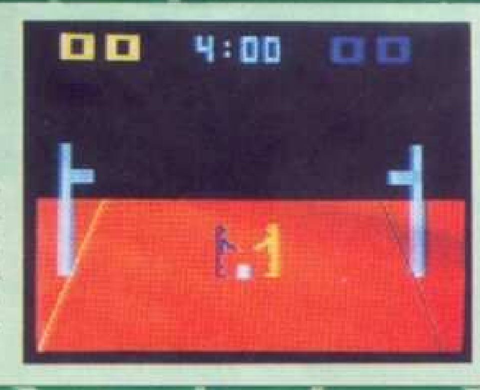




BASKET

CLASSIFICAÇÃO: ★★

Nesta acirrada disputa de basquete, você deve vencer seu adversário numa partida de 3 minutos de duração. A dica é roubar a bola do adversário e partir livre para o arremesso. Procure se posicionar bem para os "chutes". Um lembrete: neste jogo não vale arremesso de três pontos.

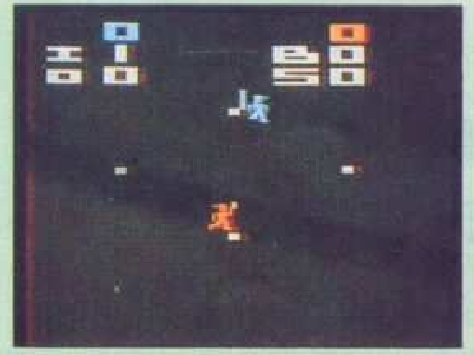


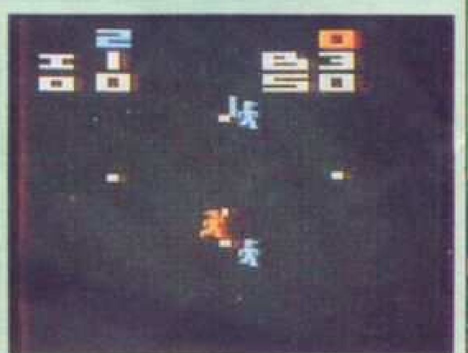


BASEBALL

CLASSIFICAÇÃO: ★★★

Nesta disputa de um campeonato de baseball, você deve manter o título conquistado na temporada passada. Seu adversário é uma das melhores equipes do mundo. Para vencê-lo arremesse a bola com efeito (use o direcional), dificultando assim sua devolução. A cada erro, o adversário se torna mais forte.





Os critérios de classificação são os seguintes: 1 ponto - péssimo; 2 pontos - ruim; 3 pontos - bom; 4 pontos, ótimo; 5 pontos - excelete. Vale o mesmo para as estrelas. O critério para dificuldade é o seguinte: 1 ponto - muito fácil; 2 pontos - fácil; 3 pontos - normal; 4 pontos - difícil; 5 pontos - muito difícil.

VANGUARD

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

Vanguard é um jogo de batalha aérea no qual sua habilidade de piloto é testada. São vários aviões inimigos que devem ser derrubados. A dica do jogo é voar baixo e acertar os inimigos logo que eles aparecem, mas cuidado: os aviões não derrubados lançam bombas em cima de sua aeronave.





MISSILE COMMAND

CLASSIFICAÇÃO: ★★★★

A cidade está sofrendo um ataque aéreo de mísseis, e você deve impedir que estes destruam a cidade. A dica deste jogo é você sempre atirar nos mísseis, posicionando seu canhão bem abaixo deles. Não deixe eles chegarem muito perto da cidade, pois isto dificulta seus tiros.







FOTOS: NORBERTO MARQUES

Turbografx 16: 16 bits e o mesmo som de um CD.



FOTO PRODUZIDA NO LABORATÓRIO DE MECÂNICA/LASER DA FUNDAÇÃO ARMANDO ÁLVARES PENTEADO (FAAP)

CD-ROM O LASER NO VIDEOGAME

Por conter mais informações um CD (Compact Disc) permite jogos mais sofisticados

Virou moda. Não é só no mundo dos games, mas em toda a informática não se fala em outra coisa que não seja CD-ROM. Os "compact dics" realmente estão invadindo a praia dos disquetes, no campo da informática, e dos cartuchos, nos consoles de videogames. Mas, o que é afinal esse tal de CD-ROM? O CD-ROM nada mais é que um aparelho que lê informações gravadas em um "compact disc", igualzinho aos que você já conhece com as músicas do seu grupo preferido. Ele funciona exatamente como um "driver" (pronuncia-se "draiver") comum de computador, que lê as informações contidas em um disquete. A diferença é que, ao contrário dos "drivers" dos computadores, os CD-ROM não



podem gravar dados. Apenas podem interpretá-los. Por isso a denominação CD-ROM: CD de "Compact Disc" e ROM de "Read Only Memory", ou memória apenas para leitura.

Eles servem apenas para reproduzir dados previamente gravados. No caso dos videogames, os programas com os jogos. E fazem isso com muita propriedade. Em um "compact disc" é possível armazenar até 600 Megabytes de informação, o que equivale, por exemplo, à quantidade de informação que caberia em 600 cartuchos de 1 Mega. Com essa expansão de memória é possível reduzir em pequenos disquinhos o que precisaria de um monte de espaço para se guardar. No exterior, por exemplo, já existem enciclopédias inteiras — a Britânica, por exemplo — armazenadas em CDs. Já imaginou quanto espaço iria economizar no seu quarto?

Além da grande capacidade de memória, outra grande vantagem dos CDs é que eles podem armazenar todo o tipo de informações. Desde programas simples de computador — como os jogos, por exemplo — até imagens digitalizadas a partir de fotos, animações e áudio. Por isso eles estão sendo considerados uma nova geração entre os videogames.

O primeiro fabricante a desenvolver um sistema em CD para seu console foi a NEC. Em 1987, a empresa lançou, no Japão, o console PC Engine (conhecido como Tubografx-16 nos Estados Unidos), que é um console de 16 bits ao qual pode ser acoplado um CD-ROM para rodar jogos gravados em "compact discs". A configuração mais simples destes consoles roda jogos gravados em cartões especiais, semelhantes aos cartuchos de jogos, mas bem menores. Mas, é claro, o grande barato dos jogos para esses sistemas são mesmo os joguinhos em CDs. No Japão, há uma boa variedade deles, e mesmo no Brasil já existem usuários e até locadoras com títulos em CDs nas prateleiras.

Em termos de possibilidade de jogo, os títulos em CD não diferem muito dos jogos em cartões. No entanto, a trilha sonora e ▶



DIVULGAÇÃO

O Mega CD deverá ser lançado no Brasil em 1992 pela Tec Toy. O primeiro título deverá ser Michael Jackson's Moonwalker.

os gráficos das telas de apresentação e passagens são simplesmente muito superiores, principalmente nos RPG ("role playing games", jogos muito longos nos quais o usuário interfere na história tomando decisões e descobrindo pistas). A trilha sonora é muito melhor do que a que anda rolando no seu console. Em vez das insossas músicas sintetizadas, é possível se armazenar qualquer tipo de música com os mais diversos instrumentos, como em um CD comum. As apresentações passam a ser animadas, e a história, que normalmente vem escrita nos jogos, passando na tela, pode até ser narrada. Quase como em um filme.

A NEC saiu na frente, mas os outros fabricantes de consoles não pretendem ficar atrás. A próxima a lançar um CD-ROM será a Sega, com um sistema para o Mega Drive. Em outubro deste ano, começam a chegar às lojas japonesas o Mega-CD. Nos Estados Unidos, ele deve chegar em abril do ano que vem. E atenção, game maníacos: a Tec Toy promete trazer o Mega-CD para cá ainda no início do ano que vem. Enquanto aguarda, aproveite para ir juntando as sobras da mesada, pois o preço previsto no Japão é de 360 dólares (cerca de Cr$ 140 mil com o dólar a 388,00). Imagine quanto não vai custar por aqui...

A principal vantagem anunciada pela Sega em relação a outros CD-ROM do mercado é a velocidade de acesso aos dados. Isso quer dizer o seguinte: a memória de leitura de dados (chamada "buffer") é maior, o que significa menos consultas ao CD no decorrer dos jogos, já que em cada consulta o Mega-CD pode ler mais informações. Também o "driver" do Mega-CD é mais rápido, efetuando cada leitura em menor tempo.

Entre os títulos programados para o Mega-CD — serão seis no início — o primeiro será Michael Jackson's Moonwaker, com a trilha sonora igualzinha à do filme. Toda a operação do Mega-CD é feita através do controle com as instruções apresentadas em "menus" do tipo "on-screen" (na tela do TV). Basta escolher a operação desejada e pronto. O Mega-CD foi desenhado para ser colocado embaixo do Mega Drive, e só pode funcionar em conjunto com ele. Também pode funcionar como um simples toca-discos laser, desde que operado em conjunto com o Mega Drive.

A Nintendo também não pretende ficar para trás. O CD-ROM para o Super Famicom (ou Super NES, nos EUA) também sai no ano que vem, desenvolvido pela Philips holandesa. A princípio era para a japonesa Sony desenvolver o aparelho. Mas a Nintendo começou a desconfiar que a Sony iria invadir o setor de "softwares" (programas ou jogos), terreno no qual a Nintendo quer ser soberana. E, no final, o projeto acabou ficando mesmo com a Philips (para quem não sabe, a inventora do "compact disc").

Uma coisa é certa: o futuro dos videogames parece estar no CD-ROM. Os recursos que oferece, o grande volume de informações que permite melhor som, melhor imagem e jogos mais interessantes devem se tornar cada vez mais um bom negócio para fabricantes e uma enorme tentação para os gamemaníacos. ◾

NORBERTO MARQUES

PC Engine, de 8 bits: O primeiro a rodar jogos em CD também aceita jogos gravados em cartão.

Jô Elias,
especial para VIDEOGAME.



CITY GAME



Festival de Videogame

O 1.º Videogame Shopping Festival foi uma grande festa que durante nove dias foi visitado por 40 mil pessoas.

Logo na entrada, garotos enfrentavam, impacientes, uma boa fila. Dentro, era possível escutar várias músicas características dos games mais famosos e ver "ao vivo" personagens não menos famosos como Mario Bros., Bart Simpsom e Robocop circulando por corredores cheios, acenando e divertindo a moçada. Ou então experimentar um novo cartucho e conhecer as últimas novidades do mundo do videogame. Este foi o clima do 1.º Videogame Shopping Festival, que aconteceu entre os dias 13 e 21 de julho na Promocenter, em São Paulo (SP), promovido pela Neder & Associados e pela Promocenter, com apoio da revista **VIDEOGAME**.

Durante os nove dias de festival, o imenso salão não esteve vazio em nenhum momento, tendo recebido até 5 mil visitantes em um único dia. O Videogame Shopping Festival foi visitado por cerca de 40 mil pessoas, dentre elas 24 mil com idade entre 11 e 20 anos, e movimentou uma quantia equivalente a 1,3 milhão de dólares, segundo os organizadores. Foi uma festa para os muitos expositores, entre eles distribuidores, importadores de cartuchos, locadoras e comerciantes do setor. Mas foi uma festa também para a garotada, que não se cansava de dar voltas pelos estandes participando das muitas promoções e — para desespero dos pais — de gastar a mesada com as últimas novidades.

De fato, as promoções criadas pelos expositores, por si só, já poderiam garantir um grande movimento. A revista **VIDEOGAME** lançou um desafio: quem conseguisse derrotar seu campeão Toni Ricardo Cavalheiro no jogo "Simpsons: Bart x Space Mutants" ganhava como brinde um Mega Drive. Ninguém conseguiu. Quem não quisesse desafiar o campeão podia simplesmente se divertir com os quatro consoles ligados e os últimos lançamentos em jogos ou conferir os games mais quentes nos exemplares da revista que eram vendidos no balcão. Também um outro expositor organizou uma promoção: o gametroca. Quem tivesse cartuchos, consoles, controles e outros acessórios e quisesse fazer um "rolo" era só chegar e aguardar alguém interessado. Só não valia dinheiro nos negócios. O movimento foi grande, e muitos negócios foram feitos.

Outro evento que chamou bastante a atenção durante o festival foi o campeonato de videogame. A Copa Jornal da Tarde / Troféu Powertron reuniu 300 jogadores por dia, teve uma semifinal com 20 jogadores e uma final com três participantes. O vencedor foi Eduardo Almeida Gar-







Não faltaram também os bonecos dos principais personagens do mundo do videogame como Robocop (esq.), Bart Simpson (ao centro), ou Tartarugas Ninja (dir.).





No estande da revista VIDEOGAME, o lançamento de assinaturas da revista, com muitos prêmios e um super desafio: um Mega Drive para quem ganhasse de nosso campeão.

cia, de 17 anos, que vai passar 12 dias com todas as despesas pagas na sonhada DisneyWorld, nos Estados Unidos. Robson Rogério de Souza foi o segundo e ganhou um TV CCE e um console Top Game. Gladson Bossa Rosa foi o terceiro colocado, e ganhou um console Top Game. Além do campeonato, houve também um desafio de campeões, que reuniu os cinco melhores jogadores de São Paulo (veja box).

Com tantas atrações, era praticamente impossível ouvir alguém que reclamasse de alguma falha no festival. Marcos Roberto de Araújo, de 14 anos, por exemplo, só tinha elogios: "Comprei três cartuchos novos, e pude experimentar todos eles antes de comprar. Isso é ótimo, pois às vezes compramos um jogo ruim só porque a ilustração é legal", analisa. Outro adolescente, Evaldo Dias Ribeiro, de 13 anos, veio à feira apenas para olhar: "Não consegui comprar nada, mas me diverti muito jogando os últimos lançamentos", comentou. Adriana Coutinho, de 12 anos, também gostou da feira: "Gosto de jogar o Mario, e já temos em casa. Meu irmão é que está louco aqui", explica.

De fato, os garotos não têm do que reclamar. Afinal, tudo o que eles queriam ver estava na feira. Não faltaram os Battletoads, a última sensação Nintendo, e nem mesmo o endiabrado Bart Simpson. Também puderam ser vistas as novidades Sega Mega Drive no exterior, estas proibidas de serem comercializadas no país por outra empresa que não seja a Tec Toy. Não faltaram nem a última palavra em games, os CD-ROM (veja reportagem nesta edição). Só faltou mesmo a presença de grandes fabricantes como a Tec Toy, Gradiente e Dismac, entre outros. Eles explicaram que preferiram ficar de fora pelo fato de o festival reunir só representantes e distribuidores. A julgar pelo sucesso atingido, foi uma pena. ●

QUEM É O MELHOR?

Na sexta-feira, 19 de julho, aconteceu o Desafio dos Campeões no 1.º Videogame Shopping Festival, realizado entre os dias 13 e 21 de julho no Promocenter, em São Paulo, SP. O desafio reuniu os cinco melhores jogadores de videogame de São Paulo, segundo os organizadores. O vencedor foi Toni Ricardo Cavalheiro, 14 anos, da revista ***VIDEOGAME****, e o mais novo entre os participantes.*

O desafio foi realizado em duas etapas. Na primeira, os cinco disputaram num jogo previamente anunciado: "Teenage Mutant Ninja Turtles — The Arcade Game". Toni foi o terceiro colocado. A segunda etapa foi realizada com um jogo surpresa, para que ninguém pudesse treinar antes. Assim, jogando "Battletoads" Toni conseguiu o primeiro lugar e venceu o torneio, somando 293.465 pontos (resultado da 1.ª etapa mais o resultado da 2.ª) e faturando o um toca-discos laser oferecido pela Powertron e o Troféu da revista ***VÍDEO NEWS****, também da Sigla Editora.*



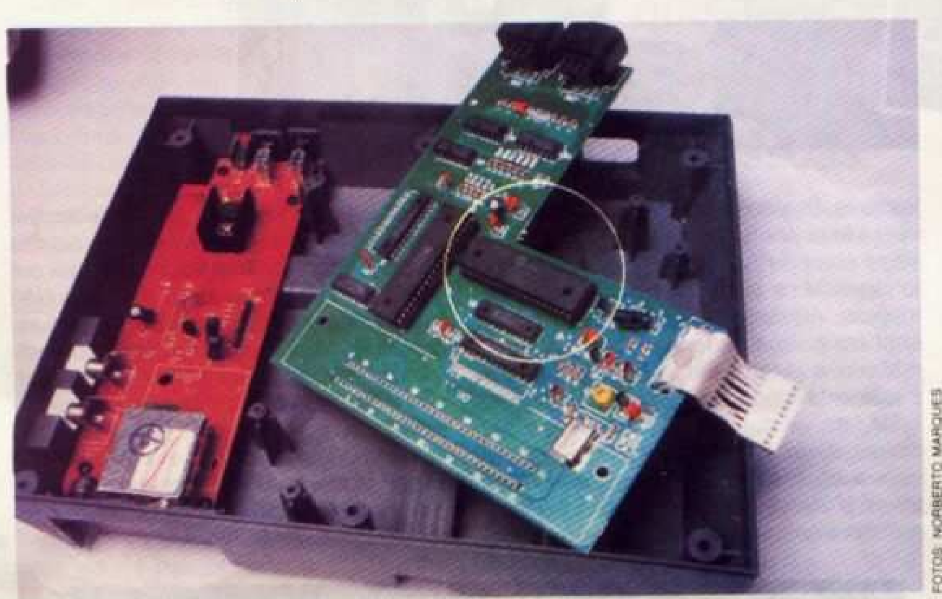
Toni Ricardo Cavalheiro (no alto do podium): vencedor do Desafio dos Campeões.

O segundo colocado foi Marcos Roberto Lima, o loiô, de 16 anos, com 269.384 pontos. Ele ganhou um "walkman" CCE. Christian Zaharic, 17 anos (204.022 pontos), Marco Antonio Possato, 19 anos (75.292) e André Sakamoto, 16 anos (64.501) foram 3.º, 4.º e 5.º colocados, nessa ordem. Todos os participantes são quase "profissionais" da área, colaborando com revistas especializadas ou locadoras de games.

QUESTÕES TÉCNICAS

O QUE É MEGA

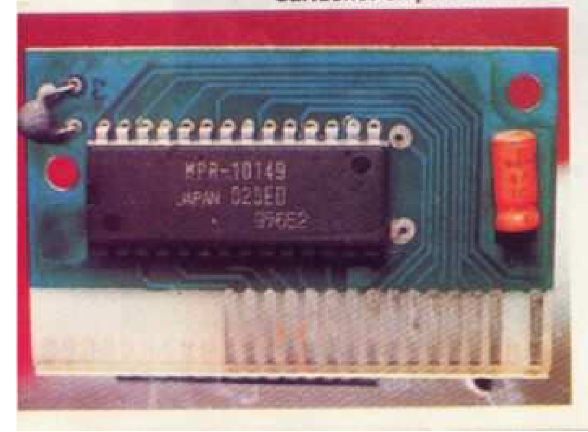
O cartucho tem Mega, o console bits... entenda o que isso quer dizer


Um console de 8 bits por dentro: o microprocessador é o principal.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

A primeira reação ao se ganhar ou alugar um cartucho super novo, a novidade mais quente do momento, é sair correndo para mostrar aos amigos. E, lógico, ligar imediatamente o console para experimentar a novidade. Nesse momento um amigo desmancha prazer pode comentar: ah, esse jogo é muito ruim, só tem um Mega...

Apesar de não ter relação nenhuma com a qualidade de um jogo, a palavra "Mega" acaba se tornando um parâmetro de comparação entre um jogo e outro, chegando até a determinar, nas discussões entre gamemaníacos, qual game é melhor. Mesmo que não se tenha uma idéia muito clara do que significa essa palavra. E, junto com ela, inevitavelmente aparecem outras duas palavrinhas, o "bit" e o "byte" (pronuncia-se "baite"). Para entender de uma vez por todas como essas palavras interferem no jogo, é preciso entender como funciona um console de videogame — que nada mais é do que um computador simplificado.



Cartucho: chip de memória.

O microprocessador

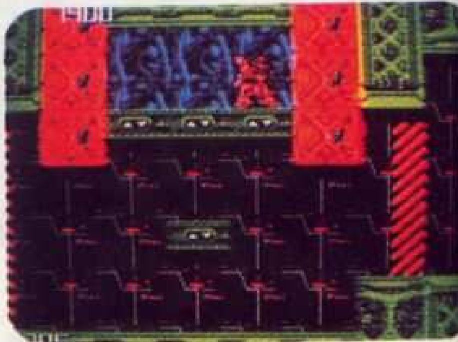
Tanto um computador como um console de videogame são máquinas construídas em plástico, metal e silício (que é um dos minerais que existe na areia), e cuja "especialidade" é lidar com sinais ou impulsos elétricos. Estes sinais elétricos são representados por códigos numéricos. Assim, todo o fascinante mundo de imagens, sons e cores que aparece no TV ou no monitor nada mais são do que códigos numéricos trabalhados por um famoso componente eletrônico: o microprocessador, que é um "chip" de silício.

Só que o modo como o microprocessador utiliza os números é um pouco diferente daquele utilizado pelas pessoas. Estamos habituados a usar o sistema decimal — o que acaba se tornando óbvio se pensarmos que temos dez dedos para contar. Para os microprocessadores, no entanto, o sistema decimal não é adequado. Isso porque eles trabalham com impulsos elétricos: um impulso pode existir ou não, como um interruptor de uma lâmpada, que pode estar ligado ou não. Dessa forma, é utilizado o sistema binário, que só possui dois algarismos: o zero e o um. O zero significa impulso ausente e o um significa impulso presente. É como se o microprocessador só tivesse dois dedos para contar.

Esta informação dada pelos algarismos "zero" e "um" é a menor informação que um microprocessador pode manipular, e é chamada de **bit** (que é a abreviação em inglês de **Binary Digit**, dígito binário). Só que ele pode trabalhar com uma quantidade muito grande de informações como essa ao mesmo tempo, e muito rapidamente. Por isso aparecem os termos "byte", que é um conjunto de 8 bits, Kilobyte (pronuncia-se "quilobaite"), que são 1.024 bytes e Megabyte (pronuncia-se "megabaite"), ou simplesmente Mega, que significa 1.048.576 bytes. Eles determinam quantas vezes os circuitos internos



Tela de 1 Mega: simples.


2 Mega: mais recursos.


8 Mega: sofisticada.

do console vão ser ligados ou desligados. Na prática, o microprocessador é um componente que contém milhares de interruptores. Ao ligar ou desligar os circuitos internos, esses interruptores acendem ou apagam pontos na tela, formando a imagem na tela e toda a ação de um game.

Microprocessadores diferentes: as gerações

É lógico que essas informações não podem chegar aleatoreamente no microprocessador. Elas precisam chegar em tamanhos certos e em códigos certos. Como uma criança que está aprendendo a ler, que só entenderá, no início, palavras simples e em uma determinada língua. Ela será incapaz de ler a palavra "microprocessador", mas poderá ler, por exemplo, a palavra "jogo".

Assim funciona um microprocessador. Os microprocessadores de segunda e terceira geração são processadores de 8 bits, o que quer dizer que eles entendem e trabalham com "palavras" de 8 bits de tamanho, e em uma linguagem específica. Por exemplo: 00010110. Por isso processadores diferentes, mesmo sendo de oito bits, são incompatíveis. Cada "palavra" de 8 bits representa uma instrução, que determina o que vai ser colocado na tela ou não. E, uma mesma instrução será dada por "palavras" diferentes aos diferentes processadores. Os processadores dos sistemas de quarta geração são prooessadores de 16 bits. Eles entendem "palavras" ou instruções maiores e mais complexas — de 16 bits de tamanho — além de serem mais rápidos. Por isso esses sistemas apresentam maior definição de imagem e mais riqueza de detalhes. Eles podem, eventualmente, entender palavras de 8 bits de tamanho, mas um processador de 8 bits jamais poderá entender uma palavra de 16 bits.

Na prática, o cartucho contém todas as informações — palavras — que determinam o tipo de jogo: o cenário, a música, os personagens e a ação. Todas estas informações são transferidas ao microprocessador, mas ainda falta um detalhe: a ação do personagem. Esta é transmitida pelo jogador, através do controle ou joystick. Sempre através de códigos numéricos. O processador, então, interpreta todos esses dados e "manda" todas as informações para a tela, para que o jogo se desenvolva.

Agora ficou fácil entender porquê vem escrito no cartucho a palavra Mega. Ela determina a quantidade de informações de cada jogo. Quanto mais "megas" tiver um cartucho, mais informações ele terá e, portanto, mais sofisticado será o jogo. O que não quer dizer, necessariamente, que um jogo com mais instruções seja melhor que outro. Outros pontos devem ser levados em consideração, como a dificuldade, a movimentação do personagem e muitos outros detalhes. Até mesmo o gosto pessoal de cada jogador. E, quando ouvir novamente a clássica frase "ih, cara, que droga, esse jogo só tem um Mega", não se impressione. Afinal, isso pode ser uma grande besteira. ●

Sérgio Szpigel, especial para VIDEOGAME.



Pela antena: cuidado com o mau contato.

Por cabos: a melhor imagem e som.



Sintonia manual: regule com calma.

CUIDE DA IMAGEM

Não importa a marca do televisor ou seu tamanho. Tampouco a marca ou o sistema do console. Se nenhum dos dois estiver com defeito, tanto a imagem como o som do game deverá ser de ótima qualidade. Mas para que isso aconteça, a "sintonia" entre os dois aparelhos deverá estar perfeita. Se a imagem ou o som não estiverem de acordo confira os seguintes pontos, conforme cada caso:

Conexões

1 - Os sinais entram pelos pólos da antena (VHF). Devem estar presos firmemente e não apenas encostados, o que pode causar mau contato e portanto perda de sinal.

Sintonia automática: siga as instruções do TV.



2 - Os sinais entram por cabos. Isto só é possível se o console tiver saída de vídeo e áudio para cabos RCA e o televisor tiver entrada para estes cabos. Diz-se nesse caso que a TV está "monitorada" tendo um canal exclusivo para o videogame. Não há mais ajustes a serem feitos e a imagem é excelente.

Regulagem

Quando a imagem entra pela antena é necessário regular a sintonia da televisão de tal forma que a freqüência do canal que está sendo usado (o 3 na maioria dos casos) esteja exatamente na mesma freqüência dos sinais enviados pelo console.

Nos modelos de televisores mais antigos isto é feito girando-se o botão de sintonia (ou botões, confira no manual de instruções de seu TV) até que se encontre o melhor sinal com o melhor som. Às vezes acontece da imagem estar boa e o som ruim, ou vice-versa. Confira novamente as conexões, e escolha o melhor ponto entre imagem e som.

Nos modelos mais modernos de televisão há a sintonia automática. Aí o melhor é pegar o manual de instruções da TV e seguir o procedimento indicado, sem esquecer de armazenar o procedimento na memória do televisor.

Se não der certo

Se mesmo assim a imagem e o som não tiverem boa qualidade, a TV ou o console de videogame (ou mesmo o cartucho) podem estar com defeito. Troque o cartucho, experimente o console em outro bom televisor para conferir se ele está em ordem, e veja a qualidade da imagem da TV (em um canal qualquer, bem sintonizado ou com um videocassete). Se houver defeito em qualquer dos componentes, é claro, ele deverá ser reparado por um técnico especializado.

Mas o mais importante mesmo para se conseguir uma boa imagem e um bom som é fazer o trabalho com muita calma, tendo tempo disponível para ir experimentando as várias possibilidades. O pior que pode acontecer quando se faz este serviço com pressa é deixar as regulagens "mais ou menos" e se acostumar com elas sem aproveitar todos os recursos que um jogo pode oferecer.

Alô, "feras" em Simpsons e Mickey! O desafio JOGO DO MÊS já está esquentando. Até o fechamento desta edição, muitas cartas já haviam chegado com os recordes destes jogos. Mas não desanime, pois o desafio continua, e ainda dá tempo de participar. Basta enviar para a REVISTA **VIDEOGAME** uma foto da tela com o seu melhor resultado até o dia 30/08. E torcer para ganhar a camiseta **VIDEOGAME**. Não esqueça de escrever no envelope **PROMOÇÃO JOGO DO MÊS**. Na próxima edição, os resultados e mais dois jogos sensacionais.

JOGO DO MÊS
The Simpsons: Bart x Space Mutants - Nintendo
Mickey Mouse: Castle of Illusion - Master System



RECORDS

Confira aqui os recordes de alguns jogos Nintendo e Master System. Se o seu resultado for melhor, não deixe de mandar uma foto da tela que comprove a pontuação obtida. Se o jogo não tiver pontuação, vale a foto do final. Não esqueça de escrever também o nome do jogo, o sistema e o placar, e seu nome poderá ser incluído na relação. Também valem jogos que não constam desta relação.

NINTENDO

NOME	JOGADOR	RECORDE
CASTLEVANIA	Juliano Seizo Uchi	999.990
CHIP AND DALE	Felipe de Toledo Policastro	219.400
DOUBLE DRAGON II	James F. L. Nepomuceno Alex F. L. Nepomuceno	999.900
GODZILA	Gabriel Cassiolato	9.999.990
KARATE KID	Ricardo Siqueira Gonçalves	9.999.900
NINJA GAIDEN II	Renato Rabay Dutra Orlando Gonçalves Jr.	999.900
NINJA GAIDEN III	Toni Ricardo Cavalheiro	999.900
RAD RACER	Orlando Gonçalves Jr.	99.900
ROBOCOP I	Juliano Seizo Uchi	136.892
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Gabriel Cassiolato	2.544.100
TOP GUN II	Marcelo de Oliveira	5.216.100

Fonte: VIDEOGAME, julho de 1991

MASTER SYSTEM

NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Ricardo Dirani	15.144.500
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	Juliano Seizo Uchi	3.000.000
ALEX KIDD THE LOST STARS	Marcos Roberto Peripato	645.300
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	Dionísio Cason	999.900
ALTERED BEAST	José Eduardo L. Vargas	834.900
BLACK-BELT	Juliano Seizo Uchi	9.999.900
DEAD ANGLE	Daniel Pinho Pessoa	9.999.900
ESWAT	Luís Augusto F. Veiga	347.100
GALAXY FORCE	Patrick Roberto Totta	451.000
GHOULS'N GHOSTS	Ricardo Serra de Souza	612.000
KENSEIDEN	Roberto Franco Pinto	4.518.300
ROCKY	Daniel Pinho Pessoa Renato Aurélio Gil	Terminado
R-TYPE	Dirceu R. do Carmo	1.232.300
SHINOBI	Daniel Pinho Pessoa	3.000.040
VIGILANTE	Ronaldo José Mazzini	99.900

Fonte: Tec Toy e VIDEOGAME, julho de 1991



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Jorge Finardi Filho, Toni Ricardo Cavalheiro, Gabriel Cassiolato, Otto Klaus Spiess, Caio Messa da Silva, Jô Elias. Fotos: Studio Norberto Marques.
Produção: Meg Cotrim
Revisão: Rosana Mauro e Marina Macri
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira (Diagramação), Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final), Antonio Mendonça (Produção Gráfica), Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante e Luisa Maria V. Negretti (Composição).

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Simone Vianna Dias.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Maria Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Maria Amélia M. Gomes (Criação), Laércio da Silva (Tráfego).
RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel. (021) 258-5959.
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** -Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 SGLE - BR. FAC-SIMILE (011) 549-1220 -CEP 04015 - São Paulo -SP -Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394.

Impresso na Cia. Lithografica Ipiranga -Rua do Cadete, 209 -Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás



Faça Parte Deste Universo

COMPRAR ALUGAR

VENDER TROCAR

MEGA DRIVE MASTER SYSTEM

GAME BOY NINTENDO

SUPER FAMICOM

ASSESSORIA PARA LOCADORAS OU FRANCHISING.

TEMOS TODOS PRODUTOS TZ PARA VOCÊ MONTAR SUA VIDEO LOCADORA.

TUDO EM 3 PAGAMENTOS.

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL.

SOLICITE NOSSO CATÁLOGO.



O MUNDO DOS GAMES.

São Paulo: Lapa - Rua Albion, 65 2º Andar Conj. 24 CEP 05077 Fones 831-5787/261-7935 - Tatuapé - Rua Serra do Japi, 766 CEP 03309 - Fones 941-9957/295-5683 - Guarulhos - Av. Paulo Faccini, 525 - CEP 07110 - Fone 209-0971- Jardins - Av. Paulista, 807 - 6º Andar Conj. 604 - Fone 284-0785 - Perdizes - Rua Paraguassu, 334 CEP 05006 - Fone 826-9460 - Minas Gerais: Belo Horizonte - Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi CEP 30110 - Fone (031) 225-8121 - Rio de Janeiro: Tijuca - Rua Major Ávila, 242 Lj. F CEP 20511 - Fone (021) 264-8336 - Brasília: SCLN-313 Bloco E loja 64 CEP 70766 - Fone (061) 274-3311 - Bragança Paulista - Praça Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone 433-0998 - Espírito Santo: Vitória - R. Aleixo Neto, 1490 loja 1 - Praia do Canto CEP 29050 - Fone (027) 225-0639







MUITO ALÉM DA IMAGINAÇÃO

O NOVO ESPAÇO EXCLUSIVO DA GERAÇÃO MEGA

Se você é fissurado em video game e faz questão de estar sempre por dentro das últimas novidades, não é mais preciso pensar duas vezes: a VIDGAME é a primeira loja no Rio exclusiva em locação de cartuchos de video games de todas as gerações.



MASTER SY
• PAPE
• OPERATION
• GHOULS'N GH
• CAST
ILUSION (MI
• E OU

NE
• THE SUP
• MAGICIAN
• NA
• NI COMBA
E OUTRO

SUPER FAMICO
• SUPER MARIO WORL
• FINAL FIGH
• GRADIUS III E OUTRO

TURBOGRAFX CD CA
• SHERLOCK HOLME
• HAROLD MURDER CLU
• IT CAME FROM THE DESER

MEGA DRIV
• SONI
• CASTLE OF ILLUSIO
• MOONWAL
OUTRO

NINTEND
• ZOMBIE NATIO
• HEROES OF THE LANC
• CASTE
• DRAGON WARRIOR
• BEETLEJUIC
• HUDJON HAW
• LASER INVASIO
• ROCKETEER







Na VIDGAME você encontra:

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Temos pacotes completos de games para montagem/complementação com preços especiais para locadoras.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil; via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.





Super Famicom · SEGA GENESIS · Nintendo



Rua Visc. de Pirajá, 411 sl. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ